
M!
JOE MAD!
2009

Go West?



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 61.

Japanische Firmen prägen das Videospiel. Von den Anfängen Ende der 1970er-Jahre mit Atari abgesehen, bestimmen fernöstliche Namen das Hardware-Geschäft: Nintendo, Sega, Sony – zwei Jahrzehnte wird in den Wohnzimmern fast ausschließlich auf den Maschinen dieser Hersteller gedaddelt. Erst kurz nach der Jahrtausendwende dringt mit Microsoft wieder ein westlicher Konkurrent halbwegs erfolgreich in die Domäne der Japaner ein.

Bei der Software ist die Situation weniger eindeutig, dennoch kommen die international erfolgreichsten und langlebigsten Konsolen-Serien aus dem Land der aufgehenden Sonne: "Mario", "Pokémon", "Zelda", "Sonic", "Final Fantasy", "Gran Turismo", "Resident Evil" – Übersee-Ausnahmen wie "Grand Theft Auto", "Need for Speed" oder "Call of Duty" bestätigen diese Regel. Ohne japanische Ingenieurskunst, den schier unerschöpflichen Ideenreichtum und die Akribie beim Gestalten von interaktiver Unterhaltung würde sich unser Lieblings-Hobby heute wohl kümmerlich präsentieren. Nippon-Entwickler haben allen Grund, auf ihre Leistungen stolz zu sein.

Ein aktueller Trend passt aber so gar nicht in dieses Bild: Seit einiger Zeit setzen sich führende japanische Gamedesigner für eine verstärkte Orientierung an westlichen Produkten ein. "Metal Gear Solid"-Papa Hideo Kojima beendet seinen Vortrag auf der diesjährigen Game Developers Conference mit den Worten, dass die Zukunft seiner Firma in der Technologie-fokussierten westlichen Entwicklungsphilosophie liege und Probleme nicht mehr durch 'angepasstes Spieldesign' gelöst werden sollen. Einen Monat später betont Capcoms Software-Boss Keiji Inafune bei der Präsentation von Capcoms kommendem Spiele-Line-up, wie wichtig es für die globale Strategie der Firma sei, ihre Produkte zu verwestlichen. Wie das aussehen kann, zeigt "Dead Rising 2". Entwickelt wird die Zombiemetzelei von Kanadiern, die sich bei der Demonstration auf die wirklich wichtigen Spielspaß-Elemente konzentrieren – mehr Monster, mehr Blut, mehr abgetrennte Gliedmaßen, mehr Waffen, um die Gegner in feine Scheiben zu schneiden.

Wenn eine Verwestlichung so aussieht, kann sie uns gestohlen bleiben. Die zugegeben ab und zu ganz erfrischende "Wir haben die dicksten Eier"-Schiene fahren bereits westliche Firmen wie Epic, Infinity Ward und Rockstar. Als passionierte Gamer wünschen wir uns von japanischen Entwicklern eine behutsame Pflege ihrer Design-Wurzeln und kein grobschlächtiges Abhacken – gerade in Zeiten von Globalisierung und Wirtschaftsflaute kann eine Rückbesinnung auf alte Stärken nur gut sein!



Podcast-Alarm! Jeden Freitag auf maniac.de oder per iTunes. **M! Cast** – damit Ihr hört, was gespielt wird.



6 Uncharted 2: Unter Dieben

EXTENDED

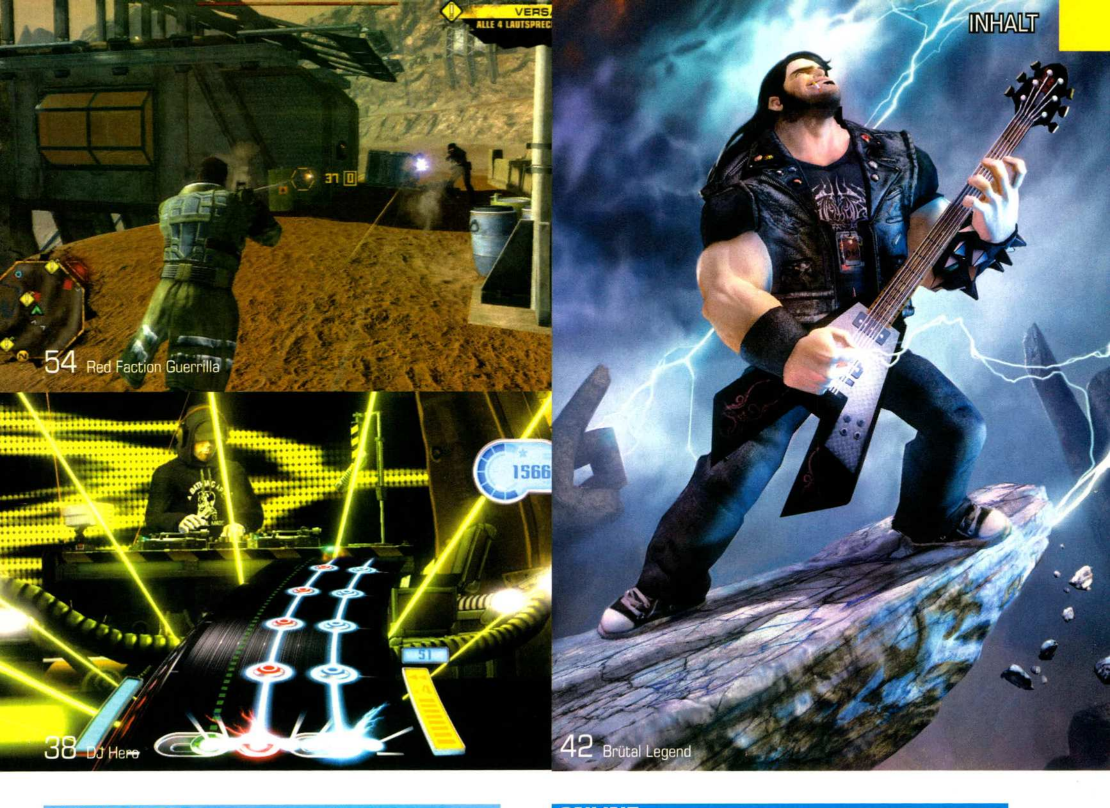


TITELTHEMEN

NACHRICHTEN

VORSPIEL

PREVIEW



54 Red Faction Guerrilla

38 DJ Hero

42 Brütal Legend

SPIELE-TEST

NACHSPIEL

ONLINE

IMPORT

TECHNIK

RUBRIKEN

Uncharted 2
UNTER DIEBEN

Mit filmreifer Inszenierung und hervorragender Grafik gibt sich Entwickler Naughty Dog nicht zufrieden. Die Amerikaner wollen nun auch auf Mehrspieler-Terrain punkten.



Schon seit Mitte der 1990er versorgt das Entwicklerstudio Naughty Dog aus dem kalifornischen Santa Monica Sonys Konsolen exklusiv mit hervorragenden Spielen. Meilensteine wie "Crash Bandicoot" für die PSone oder das Jump'n'Run-Epos "Jak and Daxter" für die PS2 dürften jedem halbwegs ambitionierten Spieler ein Begriff sein. Dass die Amerikaner auch in der PS3-Ära zur Elite gehören, bewiesen sie vor zwei Jahren mit dem Schatzsucher-Abenteuer "Uncharted: Drakes Schicksal". Beeindruckende Technik und ein gelungener Mix aus Schießereien und Kletterpassagen machten den Titel zur Spaßgranate. Erbsenzähler kritisierten bestenfalls das gelegentliche Tearing oder die etwas langatmigen Schusswechsel mit den zahlreichen Gegnern.

"Uncharted 2: Unter Dieben" will da noch einen drauf setzen. Neben grafischen Verbesserungen, erweitertem Bewegungsrepertoire und schlaueren Gegnern bekommt der Nachfolger sogar einen umfangreichen Mehrspieler-Modus mit auf den Weg. Das mag in dieser Konsolengeneration zwar kaum mehr jemanden überraschen, kommt doch heutzutage fast jeder Singleplayer-Titel mit einem geselligen Online-Paket um die Ecke. Der Mehrspieler-Part von "Uncharted 2" wird aber deutlich mehr als nur Pflichtprogramm. Dazu später mehr.

Kampfeffektivität +10

Diesmal begleiten wir den sympathischen Schatzräuber Nathan Drake nach Nepal, wo sich laut historischen Überlieferungen ein sagenumwobener Stein befinden soll. Dementsprechend turnt Drake auch nicht mehr durch dichten Dschungel und alte Ruinen, sondern erforscht die verschneiten Berge

Für sein zweites Abenteuer hat Drake eine Menge neuer Bewegungen und Angriffe spendiert bekommen. So kann er, während er an einer Kante entlang hangelt, nach einem Widersacher über sich greifen und ihn mit Schwung in die Tiefe reißen.



PS3 Diese Szene vermittelt einen guten Eindruck von dem unglaublichen Detailgrad und der aufwändigen Beleuchtung der Levels. Die Klamotten von Chloe Frazer und Nathan Drake werfen realistisch Falten, auf Uhr und Kompass erkennt Ihr die feinen Zeiger, die Gürtelschnalle reflektiert das Umgebungslicht – die feinen Texturen sind das i-Tüpfelchen.

des Himalaya und auch urbanes Gebiet wie eine zerbombte Stadt. Die Spielmechanik verfeinerten die Entwickler in vielen Punkten: So geht Drake auf Knopfdruck nun hinter jedem Objekt in Deckung, das für den Spieler auch nach Deckung aussieht, während er sich im Vorgänger noch manchmal weigerte, seinen Kopf einzuziehen. Oder er wirft einen Tisch auf die Seite, um sich dahinter zu verschanzen.

Um sich aber gar nicht erst auf ein Feuergefecht einlassen zu müssen, kann Drake auch an Feinde heranschleichen und sie lautlos mit einem Wurf oder Haltegriff ausschalten. Wird er beim Anpirschen entdeckt, bleibt noch die Option eines direkten Schlagabtauschs. Neuerdings sind die Gegner auch in der Lage, Nathans Angriffe zu kontern. Nur wer schnell genug reagiert, weicht der Konterattacke aus und landet den finalen Schlag. Das sieht cool aus und macht deutlich mehr Spaß als plumpes Knöpfchengedrücke.

Hindernisse?

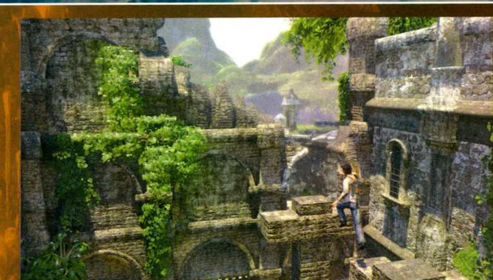
Wem der Balleranteil im Erstling zu hoch war, freut sich, dass nun häufiger gekraxelt wird. Nach wie vor zieht sich Drake an Kanten empor, hangelt an Simsen entlang, schwingt wie ein Turner an Fahnenstangen oder klettert Wände hinauf, sofern sie genug Griffmöglichkeiten bieten. Ähnlich wie in "Mirror's Edge" markieren die Designer erklimmbare Objekte mit Farben, die sich von der Umgebung abheben. Spätestens beim zweiten Blick erkennt der wegsuchende Spieler die rote Feuerleiter hinauf zum Balkon oder die türkisfarbene Regenrinne an der Dachkante. Erstmals ist es möglich, auch während solcher Kletterpartien die Waffe zu zücken. Einerseits gelingt es Nathan so noch leichter, Gegner zu überraschen, gleichzeitig kann er aber auch besser seinen Rückzug decken.

Unter den Schönsten

Auf den ersten Blick mögen all diese Detailverbesserungen kein großes Gewicht haben, doch in der Summe sorgen sie für ein wesentlich runderes und facettenreicheres Spielgefühl. Ihr ballert, sucht Deckung, springt über hüfthohe Mauern, überrascht einen Gegner von hinten, vermöbelt einen zweiten im Nahkampf und bringt Euch dann kletternd vor dem folgenden Kugelhagel in Sicherheit. Alle Aktionen gehen wunderbar fließend ineinander über und sehen dank exzellenten Animationen auch noch lebensecht aus.

DER VORGÄNGER

"Uncharted: Drakes Schicksal" war eines der ersten, richtig guten PS3-Exklusivspiele. Story und Charaktere erinnerten wohl nicht unbeabsichtigt an die "Indiana Jones"-Filme, während die spielerischen Komponenten Ähnlichkeiten zu "Tomb Raider" und einem indizierten Shooter von Epic aufwiesen. Die Hälfte des Spiels bestand aus Ballereien, die andere Hälfte aus Kletter- und Rätselpassagen. Der Titel ist mittlerweile als günstige Platinum-Version erhältlich (30 Euro) und spielt technisch noch immer in der Oberliga. In unserem Test in Ausgabe 01/08 staubte "Uncharted: Drakes Schicksal" 87% ab.




PS3 Per Knopfdruck initiiert Ihr ein Handgemenge. Neuerdings blocken die Gegner nicht nur, sie kontern auch Drakes Attacken – hier mit einem Armhebel.

Grafisch ist "Uncharted 2" ohnehin einer der beeindruckendsten PS3-Titel. Nehmen wir den Levelabschnitt in der zerbombten Stadt als Beispiel: Obwohl sich hier außer Euch und den aufmarschierenden Söldnern keine Menschenseele befindet, wirkt die Szenerie lebendig. Der Wind lässt die bunten Fahnengirlanden wehen und erzeugt feine Wellen auf einer Pfütze. Umherfliegende Papierfetzen und sich verflüchtigende Staubwolken fügen dem Stadtbild die nötige Schmutzigkeit hinzu. Auf dem Boden liegen Unmengen von Schutt, der vor Kurzem noch die klaffenden Löcher in den Hauswänden füllte.

Auffällig auch die Qualität der Texturen: Ob nun Kopfsteinpflaster, bröckelige Wandputze oder Werbeschilder an Geschäften – alles ist knackscharf. Materialien wie Holz, Blech oder Backstein wirken absolut plastisch. Es gibt nichts, was zweidimensional oder 'billig' aussieht. Für das Finish sorgen Echtzeitschatten, die in "Uncharted 2" von jedem noch so kleinen Objekt erzeugt werden – seien es Kabel, Pflanzen, Eisenstangen oder die erwähnten Fahnengirlanden.

Der Detailgrad ist verschwenderisch, dennoch kommt das Spiel auch beim wildesten Feuergefecht nicht ins Stocken. Anscheinend haben die talentierten Programmierer von Naughty Dog seit "Jak and Daxter"-Zeiten nichts verlernt. Denn auch dieser Titel war technisch seiner Zeit ein kleines Stück voraus.

Räuber und Gendarm…

... im Mehrspieler-Modus. Zur Auswahl stehen 'Deathmatch' für bis zu zehn Spieler (fünf gegen fünf), eine 'Capture the Flag'-Variante namens 'Plunder' und ein Koop-Modus für drei Spieler. Im Koop-Modus geht Drake zusammen mit seiner neuen Diebeskollegin Chloe Frazer und seinem alten Kumpel Victor Sullivan (bekannt aus Teil 1) in einer speziell designten Kampagne auf Beutezug. Hier ist das Gegneraufkommen höher als in der Solo-Kampagne. Heckenschützen, gepanzerte Soldaten mit Chainguns und lautlose Kämpfer, die sich von hinten an ihre Opfer anschleichen, erfordern die volle Aufmerksamkeit. Geht ein Kollege zu Boden, bleibt den anderen nur begrenzt Zeit, ihm wieder auf die Beine zu helfen. Geben alle drei Spieler den Löffel ab, heißt es zurück zum letzten Checkpoint. Koop-Moves wie Räuberleiter oder das Hochwuchten eines Schranks runden das Paket ab und zwingen die Spieler zusammenzubleiben.

Beim Modus 'Plunder' muss das Angreifer-Team eine Götzenstatue von den Bewachern stehlen und zum eigenen Stützpunkt bringen. Klingt zunächst wenig innovativ, doch es gibt einige Elemente, die zusätzlich Taktik ins Spiel bringen. Zum einen sind da die zahlreichen Klettermöglichkeiten, die Angriffe


PS3 Jetzt heißt es "In Deckung gehen". Die Söldner rücken Drake mit einem fetten Panzer auf den Pelz. Ob sich das Ding vielleicht entern lässt?


PS3 Der Anteil der Kletterpassagen soll im Vergleich zum Vorgänger erhöht werden. An einem Seil hängend an Wänden entlanglaufen konnte Drake schon im ersten Teil



PS3 Die Kletterfähigkeiten der Charaktere ermöglichen neue Optionen für Angriff und Rückzug.

PS3 Im Mehrspieler-Modus 'Plunder' muss das Team der Diebe einen Schatz vom Team der Verteidiger entwenden. Hier hat sich gerade Chloe Frazer die Statue geschnappt, eine neue Partnerin von Drake, die auch in der Solo-Kampagne auftaucht.

Grafisch ist "Uncharted 2" einer der beeindruckendsten PS3-Titel.

nun auch von oben ermöglichen. Angenommen, Ihr werdet von einem Angreifer verfolgt, dann könnt Ihr beispielsweise hinter einem Haus um die Ecke huschen, einen Laternenpfahl emporklettern und von dort auf den naheliegenden Balkon springen. Während der Feind ebenfalls um die Hausecke biegt und sich fragt, wo Ihr abgeblieben seid, nehmt Ihr ihn entweder von oben unter Beschuss oder Ihr springt zu ihm hinab, um ihn von hinten mit einem Haltegriff zu überwältigen. Möglichkeiten für kreative Schachzüge bieten die Levels zuhauf.

Wirf zu mir, ich bin frei!

Darüber hinaus darf der Träger den Schatz auch werfen, wenn er bedrängt wird. Habt Ihr mit dem Schatz in der Hand gerade eine Meute von Verfolgern im Nacken, schmeißt Ihr das Ding wie eine Granate zum Partner, der oben auf dem Dach eines Hauses steht. Wahrscheinlich werdet Ihr dann von den Angreifern zersiebt, doch dafür latscht Euer Kollege in Ruhe zur Basis und macht den entscheidenden Punkt. Sollte gerade keiner Eurer Freunde in der Nähe sein, um den Pass anzunehmen, schindet Ihr mit einem geschickten Wurf immerhin noch etwas Zeit.

Ein weiteres interessantes Feature ist die Möglichkeit, umherstehende Propangasflaschen als Waffen zu missbrauchen. Entweder Ihr platziert sie dort, wo Ihr einen Gegner erwartet, und ballert im rechten Moment ein paar Kugeln drauf, oder Ihr werft sie in die Richtung eines Widersachers und zerschießt sie in der Luft. Dass auch der Deathmatch-Modus von solchen Spielereien profitiert, versteht sich von selbst.



PS3 Die Wahl des Charakters im Mehrspieler-Modus wirkt sich auf den Spielverlauf nicht aus. Jede Figur hat die gleichen Attribute und Fähigkeiten.

Als Motivation für solch kunstvolle Kills wie den Gasflaschenwurf soll es Belohnungen in Form von Medaillen geben. Wie das Belohnungssystem funktioniert und ob es auch spezielle Fähigkeiten für die Charaktere gibt, wollte Naughty Dog noch nicht preisgeben. Bestätigt ist hingegen, dass alle Kämpfe in kompetitiven Spiel-Modi als Video auf der PS3-Festplatte gespeichert und dann mit frei beweglicher Kamera betrachtet werden können.

Anhand der bisher gezeigten Szenen gibt es kaum etwas an "Uncharted 2" auszusetzen. Mit opulenter Grafik, aufwändiger Inszenierung und einem vielversprechenden Mehrspieler-Modus macht uns Naughty Dogs Action-Abenteuer schon jetzt den Mund wässrig! *fk*

MEHRSPIELER-FAKTEN – KURZ UND KNACKIG

KOOP » Bis zu drei Spieler bestreiten speziell designte Kampagnenlevels. Das Gegneraufkommen wird entsprechend hochgeschraubt, um taktisches Vorgehen zu erzwingen (Bild unten links). Die Spieler dürfen Koop-Moves wie eine Räuberleiter ausführen. Bestimmte Passagen sind nur zu zweit oder zu dritt schaffbar. Besiegte Kollegen können wiederbelebt werden.

PLUNDER » Eine 'Capture the Flag'-Variante für bis zu zehn Spieler (fünf gegen fünf). Die Diebe müssen von den Bewachern einen Schatz stehlen und zur eigenen Basis bringen. Der Träger ist langsam, kann sich aber mit einer Pistole verteidigen und den Schatz bei Bedarf werfen.

DEATHMATCH » Bekannte Wettkampf-Variante, bei der jener Spieler gewinnt, der zuerst die vorgegebene Zahl an Abschüssen erreicht. Wie in den anderen beiden Modi auch dürfen Propangasflaschen geworfen und durch Beschuss gesprengt werden. Gegner erledigt Ihr auch mit Granaten, Raketenwerfer oder per Nahkampf (Bild unten rechts).

ALLGEMEIN
- » Matchmaking-System für schnelle Spiele oder für private Spiele mit Freunden
- » Belohnungssystem mit Medaillen für besondere Aktionen
- » Skill-System (Details noch unbekannt)
- » Matches können als Video auf Platte gespeichert werden





UNCHARTED 2: UNTER DIEBEN

System	**PS3**
Entwickler	**Naughty Dog, USA**
Hersteller	**Sony**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » grafisch auf Top-Niveau
- » authentischer, sympathischer Held
- » vielversprechender Mehrspieler-Part

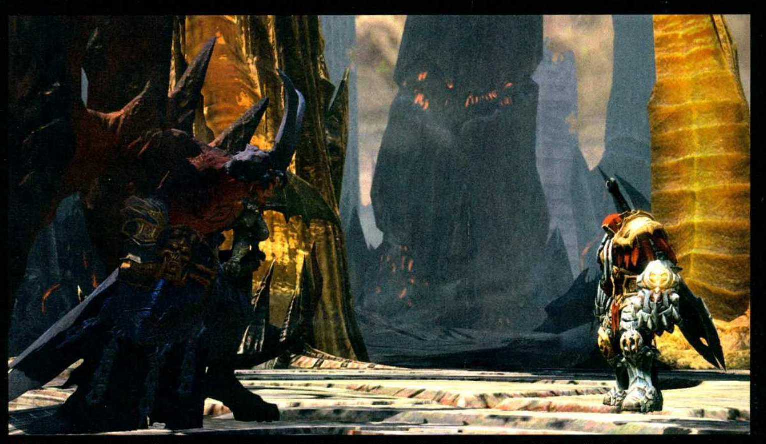
DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » Bezug zum Vorgänger (noch?) nicht erkennbar

FAZIT » **Ein spielbarer Abenteuerfilm mit hervorragender Grafik, in dem nun dank Online-Modus auch mehrere Schatzjäger auf Beutezug gehen. Ein sicherer Hit-Kandidat.**

DARKSIDERS WRATH OF WAR

Weltuntergang war gestern: Im postapokalyptischen Chaos tobt Krieg zwischen Himmel und Hölle.

Die Pforte im Boden öffnet sich, nachdem der bullige Kämpfer namens 'Krieg' vier blutspeiende Statuen an ihren Platz geschoben hat. Aus dem runden Loch bahnt sich nun eine diabolische Gestalt ihren Weg ans Tageslicht. Samael heißt der gehörnte Dämon, der Krieg als Dank für seine Befreiung Hilfe verspricht. Vorausgesetzt, es gelingt ihm, die Herzen der vier Höllengeneräle zu beschaffen. Keine leichte Aufgabe, doch Eurem Alter Ego ist jedes Mittel recht, um seine Unschuld an der Apokalypse zu beweisen. Zu Beginn der Action-Metzelei "Darksiders: Wrath of War" ist das Jüngste Gericht beinahe schon wieder vorbei und Krieg, einem der vier apokalyptischen Reiter, wird die Schuld dafür in die klobigen Metallstiefel geschoben. Als Spielball einer Verschwörung zwischen Himmel und Hölle sucht der schwertschwingende Kapuzenmann nach Antworten. Engel und Dämonen verfolgen individuelle Interessen, die sich nur selten mit Euren decken: Wer Unterstützung will, muss also etwas im Gegenzug anbieten.



360 Der Dämon Samael (links) benutzt Krieg für seine Rache und bittet ihn, vier höllische Anführer zu liquidieren.

So auch bei Vulgrim, dem Seelenhändler, der im Englischen von Mark 'Luke Skywalker' Hamill gesprochen wird. Vulgrim zeigt reges Interesse an den Seelen, die Ihr von besiegten Gegnern erhaltet. Als Belohnung winken neue Moves, Waffen und Fähigkeiten. Absurde Randbeobachtung: Selbst Straßenlaternen und Metallzäune besitzen in der fantastischen Comicwelt des ehemaligen Marvel-Zeichners und Studiogründers Joe Madureira eine Seele, weshalb es sich durchaus lohnt, das Levelinventar zu zertrümmern sowie parkende Autos herumzuwerfen. Letztere könnt Ihr auch wie einen Schutzschild vor Euch halten, doch in der aktuellen Version nützt das aufgrund der



360 Krieg kämpft mit Langschwert, Fäusten und weiteren Waffen wie Sense oder Pistole gegen die infernalische Brut.

unvollständigen Kollisionsabfrage nichts. Im fertigen Spiel würden wir uns gerne auf diese Weise den Weg durch die unheimlichen Horden bahnen.

Krieg, der Seelenverkäufer

Wir treffen Vulgrim beim Probespielen der Xbox-360-Version und erhalten prompt den Auftrag, 400 Seelen zu finden, die wir gegen eine von vier Magiekräften tauschen werden. Das Sammeln erfordert einige Zeit, die wir zum Experimentieren nutzen: Zwei Tasten lassen Kriegs Langschwert und den riesigen Metallfäustling tanzen, eine weitere dient zum Greifen von Gegnern am Boden und in der Luft. Euer Held beherrscht Doppelsprünge sowie Dash-Moves zum Ausweichen, er blockt Angriffe, kontert, schwimmt und reitet bisweilen. Wie es sich für einen apokalyptischen Reiter gehört, geht Krieg nicht zimperlich mit seinen Widersachern um: Köpfe werden zerquetscht, ein brachialer Finishing-Move hackt manchen

Überraschung: Auf Quick Time Events wird in "Darksiders" verzichtet!

Gegnern die Beine ab, ehe der restliche Körper elegant halbiert wird.

Im Verlauf des Abenteuers schaltet Ihr Sekundärwaffen wie Sense, Pistole, Greifhaken und Kreuzklingen frei, die Ihr jederzeit in Eure Combos einbinden dürft. Befördert Gegner mit dem Schwert in die Luft und zollt "Devil May Cry" Tribut, wenn Ihr ihn mit einem Bleihagel zu Boden schickt. Das Upgrade-System konnten wir zwar noch nicht im Einsatz erleben, doch bereits die Möglichkeiten der Kreuzklingen lassen Tiefgang erahnen. Ladet die Waffe auf und sie rotiert an Ort und Stelle. Mit genügend Seelen im Gepäck schaltet Ihr mehrere Gegner gleichzeitig auf, alternativ lasst Ihr das Mordinstrument durch Flammen gleiten, um anschließend



360 Auf dem Rücken des goldenen Greifen kämpft Krieg gegen himmlische Engelsscharen – spielerisch erinnert uns die Passage an die "Panzer Dragoon"-Reihe.

DIE APOKALYPTISCHEN REITER

Mythologische Vorlagen bieten ein Füllhorn an Themen und Kreaturen, aus denen sich große Abenteuer stricken lassen. Während "God of War" die alten Griechen plündert und "Dante's Inferno" literarische Höllenszenarien verwurstet, bedient sich "Darksiders" bei der jüdisch-christlichen Lehre und vermengt biblische Themen mit babylonischen Göttern. Das Motiv der vier apokalyptischen Reiter – Tod, Krieg, Hunger und Pestilenz – stammt aus der Offenbarung des Johannes im Neuen Testament.



Albrecht Dürers Holzschnitt von 1498.

Wie wir den Entwicklern von Vigil Games entlocken konnten, soll mit 'Tod' ein weiterer Reiter seinen Weg ins Spiel finden. Die beiden übrigen Plagen erhielten ansprechendere Namen und könnten als spielbare Charaktere in der bereits angedachten Fortsetzung Einzug halten. Klingt gut, aber nach rund vier Jahren Entwicklungszeit freuen wir uns erst einmal auf das Debütwerk.





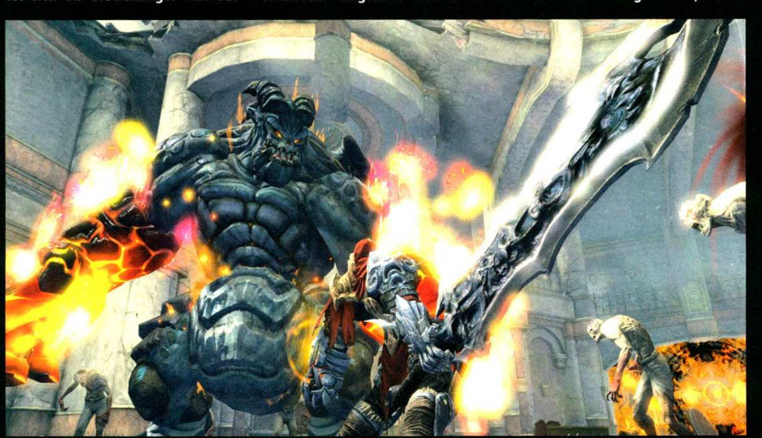
360 In der verlassenen Stadt trifft Krieg auf den Seelenhändler Vulgrim, der Upgrades und Fähigkeiten feilbietet – kämpft beispielsweise kurzzeitig als brutaler Feuerteufel.

Gegner abzufackeln. Doch zurück zur Seelensuche: Kaum bemängeln wir die Langatmigkeit dieser Passage, entdecken wir Truhen in den Ruinen der Stadt, in denen je nach Farbe Lebensenergie, Magiepunkte oder Seelen verborgen sind. Schwuppdiwupp schnellt der Zähler auf 400 und Vulgrim überlässt uns die 'Earthcaller'-Magie, mit der wir in der unmittelbaren Umgebung Stacheln aus dem Boden wachsen lassen.

Die eingangs erwähnte Suche nach den vier Generalsherzen, zu denen auch die riesige Flügeldämonin Tiamat zählt, gestaltet sich als blutrünstiger Mix aus Hack'n'Slay-Action, simplen Denkeinlagen sowie Sprung- und Klettereinlagen, die sich ähnlich flott spielen wie beim Genreprimus "God of War II": Krieg gleitet dank seines Metallhandschuhs Wände hinab, springt an ihnen empor und kürzt Hangelaktionen am Seil durch Vorwärtshüpfer ab.

Krieg wird flügge

Im Gegensatz zu "God of War" dreht Ihr bei "Darksiders" nicht nur jederzeit die Kamera, sondern kehrt auch zu besuchten Orten zurück, um mit frischen Fähigkeiten bislang unpassierbare Pfade zu erkunden. Abgründe überwindet Krieg mit Flügeln, die er nach dem Kampf gegen Tiamat erhält. Doch vorher steht eine Flugpassage auf dem Rücken eines goldenen Greifen an. Mit dem linken Stick bewegt Ihr Euer Flugtier seitwärts und vertikal, der rechte Knüppel steuert ein Fadenkreuz. Taste kurz drücken für schnelle Schüsse, gedrückt halten, um beliebig viele Gegner aufzuschalten. Durch Wasserfälle, Höhlen und Ruinen führt Eure Reise, die abrupt endet, als sich Tiamat unvermittelt auf Euer Reittier stürzt. Während die beiden Wesen miteinander ringen, erkundet Ihr mit Krieg die Kathedrale der Dämonin: Neben zahlreichen Höllengestalten, darunter ein drachenähnlicher Hüne mit glühenden Fäusten und ein brennender Fettsack, der bei Kontakt explodiert, stehen Erkundungstrips auf dem Plan. Eine Karte zeigt passierbare Türen an, versperrte Pfade öffnet Ihr hingegen durch kleine Rätsel oder mit Stachelbomben. Die sind auch beim Bosskampf nützlich: In einem runden Areal weicht Krieg den Attacken der atemberaubend animierten Tiamat per Seitwärts-Dash aus. Während die riesige Bestie Feuer speit, bewerfen wir sie mit dem klebrigen Sprengsatz, der bei Beschuss explodiert. Den verzweifelten Selbstheilungsversuch des Monsters stoppen wir mit unserer Klinge. Am Ende des Kampfes wartet eine Überraschung: "Darksiders" verzichtet auf Quick Time Events – ein Tastendruck genügt, und wir werden Zeuge, wie Krieg Tiamats Flügel abtrennt und das Herz herausreißt. *mh*



360 Das comichafte Design von X-Men-Zeichner Joe Madureira strotzt vor Details, man beachte beispielsweise die schmerzverzerrten Gesichter auf Kriegs Schwert und Schulterrüstung oder die geöffnete Schädeldecke der hageren Zombies.

DARKSIDERS: WRATH OF WAR

System	PS3 / 360
Entwickler	Vigil Games, USA
Hersteller	THQ
Genre	Action
Termin	4. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS:
- detailverliebter Grafikstil
- coole Monster und heiße Engel
- spielt sich prima

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Tearing und stotternde Bildrate
- Feintuning bei Steuerung und Missionsdesign

FAZIT » **Aus den Trümmern der Apokalypse erhebt sich ein neuer Held: Krieg macht seinem Namen alle Ehre und vermengt altbekannte Spielelemente zu einem frischen Actionhit.**

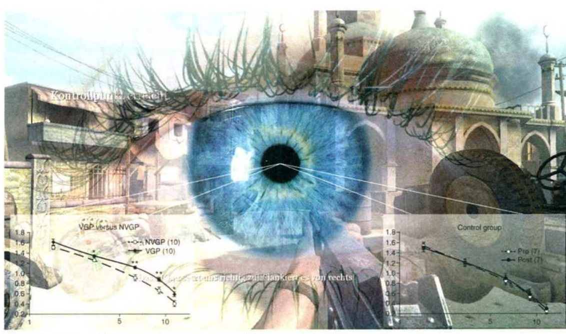
NACHRICHTEN

Wissenschaftliche Studie: Action-Spiele verbessern das Sehen

NEW YORK • Das renommierte Wissenschaftsmagazin nature neuroscience veröffentlichte Ende März eine Studie mit dem Thema "Verbesserung der Kontrastwahrnehmung durch das Training mit Action-Spielen". Kontrastwahrnehmung ist die Fähigkeit, kleinste Veränderungen von Graustufen zu erkennen – elementar im täglichen Leben, zum Beispiel beim Lesen oder der nächtlichen Autofahrt. Im Alter lässt die Fähigkeit bei vielen Menschen nach.

Professor Daphne Bavelier, Leiterin der Studie an der University of Rochester: "Kontrastwahrnehmung ist eigentlich keine Fähigkeit, die die Leute durch Training verbessern können. Bislang korrigierten wir direkt am Auge – mit Brillen oder Laserbehandlung. Wir haben nun entdeckt, dass man dem Gehirn ohne solch eine Korrektur auf die Sprünge helfen kann, mit Sehinformationen besser umzugehen."

Die Forscher prüften die Kontrastwahrnehmung von Vielspielern mit Vorliebe für Action-Games im Vergleich zu Spielern, die keine Action-Games zocken. Die Action-Liebhaber schnitten hier deutlich besser ab.



Schnelle Action-Spiele trainieren das visuelle Zentrum im Gehirn – das steigert die Kontrastwahrnehmung. Fehlsichtigkeiten können so bis zu einem gewissen Maß kompensiert werden.

Um einen etwaigen Effekt von Action-Games zu belegen, ließen die Forscher zwei Gruppen gegeneinander antreten (50 Stunden Spielzeit verteilt auf neun Wochen). Die erste zockte die beiden Action-Games "Call of Duty 2" und "Unreal Tournament 2004". Die zweite Gruppe vergnügte sich mit "Die Sims 2", das mit seinem gemächlichen Tempo keine besonderen Anforderungen an das visuelle Zentrum stellte. Ergebnis: Die Action-Gruppe schnitt beim Messen der Kontrastwahrnehmung signifikant besser ab. "Die Action-Gruppe verbesserte ihre Leistung um 43%, die zweite Gruppe blieb auf ihrem vorherigen Level. Der positive Effekt hält über Monate, ja sogar über Jahre nach dem Training an", so Bavelier.

Laut den Wissenschaftlern könnte das Training mit Videospielen eine ernstzunehmende Alternative zu den gängigen Maßnahmen zur Verbesserung der Sehleistung werden. Videospielen kann bis zu einem gewissen Grad Fehlsichtigkeiten durch das Trainieren des Gehirns kompensieren – fehlerhaft ankommende Sehinformationen werden neu interpretiert und ausgeglichen.

Sonys Europa-Chef nimmt den Hut


David Reeves hat im Laufe seiner Karriere viel erreicht und tritt nun in den Ruhestand.

LONDON • David Reeves, Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), hat Ende April das Unternehmen nach 14 Jahren verlassen. Reeves stieß 1995 zu Sony und verantwortete zunächst für vier Jahre den Auf- und Ausbau der Geschäfte in Deutschland, Österreich und der Schweiz. 1999 wechselte er nach England und übernahm die Marketing-Verantwortung für Europa. Ab 2003 schließlich betreute Reeves das operative Geschäft von Sony Computer Entertainment Europe, zwei Jahre später wurde er Geschäftsführer der europäischen SCE-Niederlassung. Seitdem leitete Reeves das PlayStation-Geschäft in 106 Staaten in den PAL-Gebieten.

In seiner langjährigen Konzernzugehörigkeit zählten die reibungslosen Produktstarts von PlayStation 2, PlayStation Portable sowie PlayStation 3 zu den Meilensteinen. Darüber hinaus verbesserte Reeves kontinuierlich die Stellung von Sony Computer Entertainment Europe innerhalb der globalen SCE-Organisation. Europäische Entwicklungen wie "SingStar", "EyeToy" oder "Killzone 2" sind aus dem Sony-Katalog nicht mehr wegzudenken.

"Davids größter Verdienst ist es, die Marke PlayStation in Europa an die Spitze geführt zu haben. Dafür kann ich ihm nicht genug danken", so Kazuro Hirai, Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment. Als Nachfolger für David Reeves steht mittlerweile Andrew House fest, der bislang als Chief Marketing Officer bei Sony tätig war.

Zitat des Monats



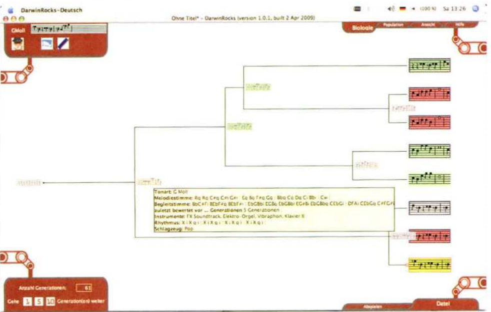
"Ich habe das Gefühl, dass der Verkaufserfolg eines iPhone-Spiels reines Glücksspiel ist. Es gibt einfach derart viele Anwendungen im App Store und derzeit leider keine Möglichkeit, sie auf vernünftige Weise zu filtern."

Dylan Cuthbert, Ex-Argonaut-Entwickler (Star Fox), Gründer von Q Games (PixelJunk-Serie)

NEWS-TICKER » +++ Neu: "Guitar Hero 5" kommt im Paket mit 85 Songs und lässt Euch offen, mit welcher Instrumenten-Kombi Ihr losrocken wollt. Eidos hat die Entwicklung von "Thief 4" bestätigt. D3 Publisher setzt den im Herbst startenden CGI-Streifen "Astro Boy" für alle Konsolen um. +++ Goodbye: Namco-Bandai plant die Übernahme der restlichen Firmenanteile von Atari Europa – dann ist der Name Atari in Europa endgültig Geschichte. +++

Darwin rockt!

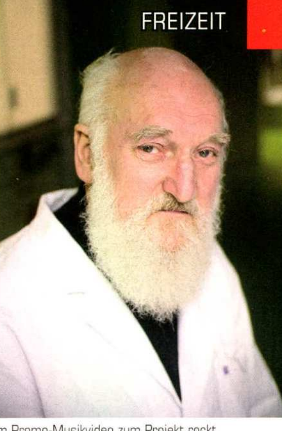
TÜBINGEN • Den 200. Geburtstag von Evolutions-Entdecker Charles Darwin feierten Evolutionsbiologen der Universität Tübingen im vergangenen Monat mit einem akademischen Computerspiel. Bei "Darwin Rocks!" für PC und Mac verfolgt Ihr die Fortpflanzung einer kurzen Ur-Melodie über zig Generationen und bewertet die entstehenden Musik-Mutationen nach Eurem Gusto. Theoretisch könnt Ihr also Rhythmus, Harmonie und Instrumentierung der Tonzüchtung immer mehr Eurem persönlichen Musikgeschmack anpassen und dabei die Grundbegriffe der Evolutionstheorie kennen lernen.



Die Mutationen am rechten Bildschirmrand bewertet Ihr per Mausklick. Grüne Takte pflanzen sich am wahrscheinlichsten fort.

Praktisch erreichten unsere Test-Mutationen leider auch nach geschätzten 100 Paarungen kein halbwegs hörbares Niveau. Egal, welche Takte wir zur Paarung motivierten – am Ende klang es stets nach einer Kompositions-Kreuzung zwischen Dieter Bohlen und Ralf Siegel, durchs Telefon rückwärts gerülpst von Lorielle London.

Die nett gemeinte Export-Funktion, mit der Ihr Eure Schöpfung als Klingelton-Datei ausgebt, solltet Ihr demnach nur nutzen, wenn Euch die Evolution mit einer Extraportion Gedudeltoleranz gesegnet hat. Einen Besuch auf der Webseite www.darwinrocks.de ist das witzige Edutainment-Projekt aber allemal wert.



Im Promo-Musikvideo zum Projekt rockt Darwin höchstselbst als bärtiger Zausel.

Unterhaltsamer könnt Ihr Euch über akademische Begriffe wie 'asexuelle Vermehrung' derzeit wohl kaum informieren und wer weiß – vielleicht lassen sich die Macher von "Guitar Hero" & Co. ja anstecken und machen die Idee der Melodie-Mutation zum nächsten Trend der Musikspiele.

Einer für alle? Das Emulator-Handheld

CHINA • Aus dem fernen Osten kommt ein Handheld, das sich den Emulatoren verschrieben hat: Das A320 von Dingoo Digital erinnert optisch an den Game Boy Micro, ist etwas größer und spielt ROM-Dateien der Konsolen SNES, Mega Drive, Neo Geo, NES sowie der Automatenplattformen CPS1 und CPS2. Erste Kunden berichten jedoch von weitgehend ruckeliger Wiedergabe, was laut Hersteller (www.dingoo888.com) mit künftigen Software-Updates behoben werden soll. Neben den rechtlich bedenklichen ROMs spielt das A320 eine Handvoll eigener Titel, die Ihr auf der Homepage kostenlos herunterladet. Darunter das optisch eindrucksvolle Survival-Adventure "Seven Days Salvation" und der 3D-Raser "Ultimate Drift". Auch mit Musik und Videos ist das A320 kompatibel – zahlreiche Formate wie DivX, Xvid, Flash und MPEG werden unterstützt. Je nach Codec dürfen die Videos eine Auflösung von bis zu 720 x 576 Pixel besitzen. Mit dem E-Book Reader schließlich lasst Ihr Euch sogar Bücher vorlesen! Sämtliche Inhalte betrachtet Ihr über die TV-Ausgabe auch am Fernseher. Wer diverse technische Tücken nicht scheut, investiert im Importhandel rund 60 Euro für das Gerät.



Kostenlos Gruseln: In "Seven Days Salvation" versucht Ihr, aus einem Spukhaus zu entkommen.



Bei "Ultimate Drift" rast Ihr mit fünf Flitzern über drei Strecken sowie deren Spiegelvarianten.

Dingoo A320 im Überblick

Bildschirm	2,8 Zoll (71mm), 16 Mio. Farben
Auflösung	320 x 240 Pixel
Lautsprecher	Stereo
Bedienung	Steuerkreuz, 4 Feuerknöpfe, 2 Schultertasten
Interner Speicher	4 GB
Wechselmedium	Mini-SD-Karte
Schnittstellen	USB 2.0, TV-Out (PAL/NTSC)
Größe (BxHxT)	125 x 56 x 14 mm
Menüsprache	Englisch, Chinesisch
Funktionen	Video-Player, MP3-Player, Voice-Rekorder, FM Radio, E-Book-Reader (inkl. Text to Speech), diverse Emulatoren

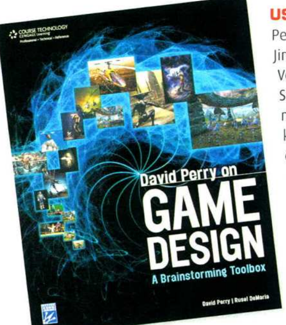
TERMINKALENDER JUNI BIS AUGUST

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
02.-04.06.	Electronic Entertainment Expo	Los Angeles	Videospiel-Messe	www.e3expo.com
20.-21.06.	GameCamp 2009	München	Tagung rund um Spiele-Entwicklung und -Kultur	www.gamecampmunich.de
24.06.	LARA	Köln	Verleihung des deutschen Spielepreises	www.lara-award.de
17.-19.08.	Game Dev. Conf. Europe 2009	Köln	Messe für Spiele-Entwickler	www.gdceurope.com
20.-23.08.	gamescom	Köln	Videospiel-Messe	www.gamescom.de

Versaut: "Duke Nukem Forever" wird wohl nicht mehr erscheinen – Entwickler 3D Realms ging Anfang Mai pleite. Drei Wochen später verkündete das Studio, dass man in verkleinertem Rahmen weiterarbeiten werde. +++ Mehr Explosionen! Hollywood-Produzent Bruckheimer hat für seine Spielefirma Bruckheimer Game Studios "Halo 3"-Producer Jim Veevaert eingekauft. +++ Systemseller? Sony sicherte sich die Europa-Rechte am neuen "Ghostbusters"-Spiel – der Titel wird im Juni zeitexklusiv für PS2 und PS3 erscheinen. +++

David Perry on Game Design

Perry/DeMaria » Charles River Media » 36 Euro



USA • Der Spieldesigner David Perry hat Titel wie "Earthworm Jim", "MDK" oder die "Matrix"-Versoftung auf dem Kerbholz. Sicherlich war nicht jedes seiner Spiele ein Volltreffer, an kreativen Einfällen mangelte es dem sympathischen Iren aber nie. Diesen Ideenreichtum bündelt Perry gemeinsam mit dem US-Journalisten Rusel DeMaria zu dem mehr als 1.000 Seiten starken Mammut-Druckwerk "David Perry on Game Design: A Brainstorming Toolbox". Der Schmöker beschäftigt sich mit essenziellen Designelementen wie Rätseln, Aufgaben, Strafen und Belohnungen für den Spieler und richtet sich als Referenzbuch und Brainstorming-Hilfe weniger an Zocker als an Spielmacher. Trotzdem ist Perrys englischsprachige XXL-Veröffentlichung auch für Gamer, die sich auf grundlegender Ebene mit ihrem Hobby beschäftigen wollen, einen Blick wert.

"Wenn ich in Rente bin, programmiere ich wieder"

M!: Was war Dein Beweggrund, Spiele zu machen?

Perry: Als ich Shiny gegründet habe, war es mein Hauptziel, Dinge zu entwickeln, die ich selbst interessant finde. Nehmen wir "Earthworm Jim" – wir hatten die Idee, einen Wurm in einem Raumanzug als Helden zu etablieren, und wollten sehen, wie weit wir damit kommen – die Leute waren begeistert. Bei "MDK" lag das Hauptaugenmerk auf dem Sniper-Modus. Mir war davor kein Spiel mit einer Scharfschützensicht bekannt. Daher fand ich den Gedanken sehr interessant, aus großer Entfernung auf etwas zu schießen; anschließend entwarfen wir riesige Szenarien um dieses Element herum. Ich hielt dieses Feature für interessant, also haben wir das Spiel entwickelt.


Lockerer Typ: David Perry

Programmierst Du heute noch selbst?

Ich kaufe noch jedes... naja, zumindest jedes gute Buch, das sich mit Programmierung und 3D-Entwicklung beschäftigt – für den Tag, an dem ich selbst wieder in die Tasten hauen werde. Ich muss einiges aufholen, da das letzte Mal doch sehr lange her ist. Ich selbst habe noch in Assembler programmiert – es ist eine sehr steile Lernkurve, wenn man sich in den heutigen Programmiersprachen zurecht finden will. Doch nach wie vor finde ich es sehr faszinierend und werde wieder damit anfangen. Vielleicht, wenn ich in Rente bin...

Als Chef musstest Du dann Verantwortung abgeben...

Früher habe ich programmiert und mich um das Spieldesign gekümmert. Heute heuere ich Designer an und habe ein spezialisiertes Team. Meine Leute kommen mit jeder Menge Ideen und meine Aufgabe ist es, das Ganze in die richtige Richtung zu steuern. Ich lasse den Leuten ihre Freiheit, damit sie ihre Sache durchziehen können. Es ist ein ziemlich radikaler Schritt, erst Programmierer zu sein und dann auf einmal ein Team zu haben, dass diesen Job für dich erledigt.

Spielende Studenten, forschende Spieler



DEUTSCHLAND • In der Reihe "Game Studies" erscheinen Abschlussarbeiten junger Medien- und Kommunikationswissenschaftler. Die Titel der vier Neuerscheinungen sind respekteinflößend: Der Soziologe Stoll untersucht mit "'Killerspiele' oder E-Sport" die "Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern" (28,90 Euro) und stellt seinen Gegenstand als Wettkampf statt als Gewaltverherrlichung dar. Roman Sedas "Interactive Storytelling im Computerspiel: Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse" (35,90 Euro) beschreibt westliche Abenteuerspiele, Bernhard Rapp befasst sich mit "Selbstreflexivität im Computerspiel: Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games" (32,90). Michael Mosel schließlich sammelt mit "Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen" (29,90 Euro) acht Beiträge von Forschern der Jahrgänge 1979 bis 1983, die sich mit Musik, interaktiven Dramen und Ideologievermittlung beschäftigen.

Wer sich an geisteswissenschaftlichem Fachjargon und Formulierungen wie "als Selbstthematisierungsakt gerieren" (Rapp) und "zeitliche Immersion (...) durch Integration prozessorientierter Echtzeitelemente befördert" (Seda) nicht stört und wissen möchte, was "körperferne Systemtheorie" und aristotelische Strukturen mit Videospiel zu tun haben, erhält auf jeweils 160 bis 300 zum Teil farbig bebilderten Seiten Einblick ins Denken junger Theoretiker.

Spielkonsolen & Heimcomputer 1972 – 2009

Winnie Forster » www.gameplan.de » 27,80 Euro



DEUTSCHLAND • Gameplans Buch der "Spielkonsolen und Heimcomputer" gilt als Standardwerk unter Hardware-Fans. Beschrieben und mit exklusiven Fotos bebildert werden alle Geräte von der Atari-Urzeit bis zur Gegenwart; das Buch zeigt signifikante Spiele (mit rund 500 Screenshots), vergleicht Konsolengenerationen in technischen Tabellen und erläutert Zeiterscheinungen und Trends in doppelseitigen Zwischenkapiteln: Laser-Disk- und Hydraulik-Automaten, LAN- und Internet-Games, Mischformen aus Brett-, Karten- und Videospielen.

Die letzte Auflage war lange vergriffen, jetzt ist das Update fertig: Die verbesserte und aktualisierte Neuauflage ergänzt das Werk um Konsolen und Spiele der HD-Ära und wächst auf 240 Seiten. Erweitert wurden auch die Kapitel zur letzten Generation (u.a. PS2, GBA), jüngste Hardware-Varianten wie der Nintendo DSi oder die rote "Resi"-Edition der Xbox 360 sind beschrieben.

Musikspiel trifft Retro-Kult: 8BITar Hero

SAN DIEGO • "Guitar Hero" und "Rock Band" sind im Musikspiel-Bereich aktuell das Maß der Dinge und inspirieren kreative Köpfe. Besonders gewitzt ist das Projekt eines Studenten der Universität San Diego. Für seinen Lehrgang in Computer- und Medienkünsten hat sich Arthur Lee vorgenommen, seine Hobbys – moderne Musikspiele und alte Konsolen – zu verknüpfen: Das Ergebnis hört auf den Namen "8BITar Hero" . Seine "Rock Band"-Hommage spult nämlich nicht einfach NES-Melodien ab, sondern ist besonders interaktiv: Der Spieler zockt auf einem Emulator z.B. "Super Mario Bros." – die dabei entstehenden Klänge wandelt "8BITar Hero" in Echtzeit in bis zu vier Notenspuren um, die mit den bekannten Instrumenten nachgespielt werden. Damit gleicht kein Song dem anderen, unendlich viele Variationen sind möglich. Auf der Homepage www.insignificantstudios.com können interessierte Besucher technische Details nachlesen oder ein kurzes Konzeptvideo betrachten. Ob das Projekt auch außerhalb eines Universitäts-Ausstellungsraumes auftauchen wird, ist noch offen.



Noch abstrakt, aber schon erkennbar: Hier wird später mit Mario gerockt!

Neues Mega Drive – alte Module?



ENGLAND • Segas 16-Bit-Klassiker erlebt in England ein Comeback als Heimkonsole: mit 15 integrierten Spielen (u.a. "Golden Axe", "Columns", "Sonic & Knuckles") und – das ist neu – einem Modulschacht, der für alte PAL- wie NTSC-Spiele geeignet sein soll. Dabei handelt es sich um ein Lizenzprodukt des britischen Konsolenzubehörherstellers Blaze, der bereits im vergangenen Jahr mit einem Mega-Drive-Handheld von sich reden machte (wir berichteten).

Das neue Mega Drive erinnert optisch an eine in Asien bereits erhältliche Version des chinesischen Herstellers AtGames und scheint sich auch sonst kaum von bisherigen Nachbauten zu unterscheiden. Die Controller wirken ungewohnt und sind keine Alternative zu den stabilen (und ebenfalls anschließbaren) originalen Sega-Pads. Das Einführen von Modulen gelingt nur mit sanfter Gewalt, schlechte Audio-Qualität und Module, die trotz Multinorm-Angabe des Herstellers gar nicht oder nur mit Bugs laufen, runden das negative Gesamtbild ab. Schade, denn gerade der Modulschacht hätte der Clou der Konsole sein können. Der vernünftige Preis von umgerechnet 45 Euro ist also kein Grund, sein altes Mega Drive einzumotten.



Schatzsuche im Ruhrpott

BOCHUM • Zum vierten Mal trafen sich Fans und Verkäufer klassischer Videospiele zu einem fünfstündigen Marathon durch 35 Jahre Videospielhistorie. Die Retrobörse in Bochum fand erneut im Jugendzentrum Falkenheim statt, diesmal bereits auf zwei Stockwerken – es mussten knapp 40 Stände untergebracht werden, dazu noch eine kleine feine Ausstellung zum Thema "Bergbau im Videospiel". Kohle loswerden konnten die gut 400 Besucher reichlich: Von Atari-VCS-Raritäten über eine reiche Auswahl an Game&Watches bis zu X68000-Software oder einer Max Machine in Orginalverpackung – tausende Spiele und Geräte mit ein- bis vierstelligen Preisen wechselten ihre Besitzer. Dabei war das Publikum bunt gemixt: Vom 10- bis zum 60-Jährigen, vom Sammler über den 'normalen' Spieler bis zum Bastler reichte die Palette der Retrobörsianer. Die Verkäufer selbst waren aus halb Europa angereist – und so zufrieden, dass die meisten gleich ihre Standfläche fürs kommende Jahr reservierten.

Von rechts oben im Uhrzeigersinn: Handheld-Waren aus der Schweiz, ein C64-"M.U.L.E." für 140 Euro, Japan-Kram vom Holland-Dealer, die Ausstellung "Bergbau im Videospiel" und seltenes Zubehör – vom SNES-Scope bis zur Samba-Rassel.





Virtual-Reality-System deckt fünf Sinne ab

LONDON • Virtual Reality: Ein Begriff, mit dem viele spontan klobige Brillenhelme und Datenhandschuhe assoziieren – und die bislang vergeblichen Versuche, ein glaubhaftes virtuelles Abbild der Realität zu schaffen. Denn zu einer virtuellen Realität gehören eben mehr als nur Bild und Ton, der Mensch besitzt zum Begreifen seiner Umwelt nicht nur diese beiden Sinne.

Alle fünf Sinne anzusprechen (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten), das haben sich Forscher vom britischen Physical Sciences Research Council (EPSRC) vorgenommen. Einen klangvollen Namen für ihr Vorhaben gibt es schon (Real Virtuality), die Realisation dauert laut Projektleiter Professor David Howard von der University of York indes noch gut zehn Jahre.

Der erste Prototyp (siehe Bild links) hört auf den Namen Virtual Cocoon und sieht nicht gerade revolutionär futuristisch aus, eher wie eine Abwandlung früherer Virtual-Reality-Geräte. Interessanter ist dagegen das Innenleben: Ein kompakter Computer fungiert im Virtual Cocoon als Steuerzentrale, von der aus die fünf Sinne angesprochen werden. Bildschirm und Lautsprecher sorgen für das Seh- und Hörerlebnis; Gerüche soll eine neue elektronische Technik über einen Schlauch liefern, an der Forscher Alan Chalmers mit seinem Team in Warwick arbeitet. Da laut David Howard Riechen und Schmecken eng gekoppelt sind, wird auch der vierte Sinn zu seinem Recht kommen – die Wissenschaftler planen sogar, das Gefühl, etwas im Mund zu haben, zu simulieren. Sinn Nummer fünf, der Tastsinn, bereitet den Forschern aktuell noch am meisten Kopfzerbrechen, nicht näher spezifizierte "Tastapparate" sollen hier für authentische Fühlerlebnisse sorgen.

Mindestens genauso wichtig wie das Ansprechen einzelner Sinne ist allerdings die Simulation des Zusammenspiels aller fünf. Bis den britischen Wissenschaftlern das gelingt, wird wohl noch viel Wasser die Themse hinabfließen...

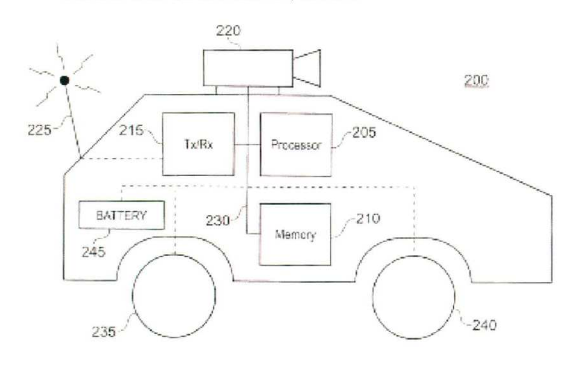
Prototyp: der Virtual Cocoon mit Bildschirm, Lautsprecher und Riechschlauch.

PSP steuert Spionauto

ENGLAND • Wenn Nintendo skurrile Ideen für seine Konsolen hat (z.B. Lernsoftware, siehe M! 06/09), muss sich Sony natürlich etwas noch Ungewöhnlicheres einfallen lassen: So meldete die europäische Niederlassung vor Kurzem ein Patent an, bei dem die PSP als Fernbedienung und Spionagewerkzeug mit einem Modellauto gekoppelt wird.

Mit dem Handheld wird ein kleines, mit einer Kamera ausgestattetes Fahrzeug gelenkt – auf dem Display der PSP seht Ihr dann quasi die Cockpitperspektive. Das kann genutzt werden, um "unverdächtig" irgendwo einzudringen und Aufnahmen zu machen. Weniger abstrus klingt eine weitere Einsatzmöglichkeit, nach der die Kamera spezielle Markierungen wahrnehmen soll, die der Benutzer aufstellt – die dienen z.B. als Grenzen für eine "echte" Rennpiste.

Ob und wie das Patent in die Realität umgesetzt wird, ist offen. Die Grundidee hat aber Potenzial: Schließlich wäre es nicht das erste Mal, dass ein Handheld Autos steuert – vor einigen Jahren kontrollierten Carrera-Fans eine Rennbahn schon mit dem Game Boy Advance.



Ob aus der Theorie auf dem Papier tatsächlich Praxis wird? Das Patent für ein Fernlenkauto mit PSP-Steuerung klingt auf jeden Fall witzig.

Kicker schreibt man mit KI

ÖSTERREICH • Alljährlich kündigt "Pro Evolution Soccer"-Guru Shingo Takatsuka eine merkliche Verbesserung der vom Computer gesteuerten Mit- und Gegenspieler an – auf dem Platz sehen wir jedoch nicht allzu viel davon. Vielleicht sollte der japanische Entwickler ja ein paar österreichische Studenten der Automatisierungstechnik in sein Team berufen – denn kürzlich stellten diese an der FH Oberösterreich in Wels den Tischfußball-Roboter TriKiTrain vor. Dieser konfrontiert menschliche Ballsportler mit wiederholbaren Spielzügen (zum Trainieren), ist aber auch in der Lage, selbstständig ein Match zu bestreiten. Unterstützt wurde der Studententrupp vom deutschen Kicker-Weltmeister Oktay Mann – der in (ferner) Zukunft vielleicht um seinen Titel bangen muss.



Mensch vs. Maschine: Der Welser Bürgermeister Dr. Peter Koits war einer der Ersten, der den Tischfußball-Roboter TriKiTrain zu einem Match herausforderte.



Fotos: Reiner Pfisterer

Kareem Ettouney, Mitbegründer von Media Molecule, erklärt das Grafikkonzept des PS3-Millionensellers "LittleBigPlanet".



Große Auswahl: Die Besucher mussten sich zwischen Vorträgen von 350 Referenten aus 25 Ländern entscheiden.

fmx 09: Spielebranche im Umbruch?

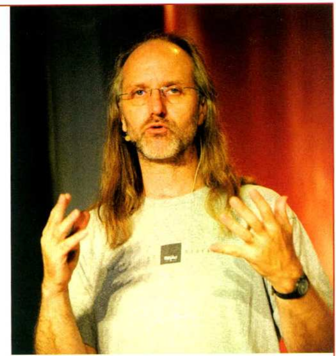
STUTTGART • Die Zeichen stehen auf Veränderung – wenn es nach den Vertretern der 14. fmx-Tagung geht. Vom 5. bis 8. Mai versammelte die Filmakademie Baden-Württemberg eine Reihe hochrangiger Fachleute, um über die neuesten Entwicklungen der Computeranimation bei Filmen und Spielen zu sprechen.

Die Experten waren sich einig: Die Branche muss sich dem Massenmarkt noch mehr öffnen. Richard Hilleman, Erfinder der langlebigen "Madden"- sowie "NHL"-Reihe und Chief Creative Director von Electronic Arts sieht Zukunftschancen in der Welt der 'kleinen' Spiele für iPhone, Internet & Co. – 25 Millionen Dollar Produktionskosten für einen Next-Gen-Titel seien ein hohes Risiko, in den drei Jahren Entwicklungszeit von "Dead Space" hätte man zehn kleine Spiele veröffentlichen können.

Ein nahezug perfekter Mix für Casual- und Core-Gamer gelang im letzten Jahr den Branchenneuligen von Media Molecule mit "LittleBigPlanet". Auf der fmx 09 erklärten sich die Macher den Erfolg mit ihrem "anarchischen Stil" – gerade das Unvollkommene mache das Spiel perfekt. "Bei 'LittleBigPlanet' passt alles zusammen, weil es der Spieler selbst zusammenbringt", sagte Kareem Ettouney, Mitbegründer des Studios. Media Molecule sieht den Titel mehr als eigenständige Plattform denn als normales Spiel; diese solle ständig erweitert werden: Fans dürfen in Zukunft z.B. mit Killercop Judge Dredd experimentieren.

Im Anschluss an seinen interessanten Vortrag haben wir uns EAs Richard Hilleman geangelt und ihn zur Zukunft der Branche befragt.

"Ein Spiel muss alle paar Sekunden glücklich machen."



Richard Hilleman, Charakterkopf und Chief Creative Director bei Electronic Arts.

M!: Der Markt für Independent- und Casual-Spiele wächst stetig, wird im Gegenzug der für Hardcore-Games kleiner?

Hilleman: Nein – aber er wird auch nicht größer. Man muss einfach das Positive sehen: Seit ich in der Branche bin, also seit Anfang der 80er-Jahre, haben wir uns bemüht, akzeptiert zu werden. Mein Großvater hat in den ersten fünf Jahren meiner Karriere gedacht, dass ich Drogendealer wäre! Seit es Wii, das Flash-Format und andere solche Plattformen gibt, hat sich das geändert: Alte Spieler kehrten zurück, weil ihre Kinder zocken wollten, und neue, die von Spielen wie "Gehirn-Jogging" begeistert waren, kamen dazu. Ich glaube, wir können momentan noch gar nicht erfassen, wie groß die Auswirkungen dieser Veränderungen sein werden.

Lässt die Größe eines Spiels Rückschlüsse auf die darin gebündelte Kreativität zu?

Nein. Ich sehe sie jeden Tag im Internet: kleine Spiele, die aus Leidenschaft programmiert wurden. Die Entwickler wollen kein Geld damit verdienen, sie haben die Games gemacht, weil sie ihre Arbeit lieben und der Welt ihr Können präsentieren möchten. Das ist vielleicht der wichtigste kreative Instinkt überhaupt.

Was halten Sie von der Games-on-Demand-Plattform OnLive? Kann es funktionieren, dass hunderttausende Spieler gleichzeitig "Crysis" zocken?

Richtiger wäre zu fragen, ob "Crysis" das richtige Spiel dafür ist. Jede neue Spieleplattform muss sich von der vorhergehenden unterscheiden, um sich am Markt zu etablieren. Angebote wie OnLive sind vielleicht die einschneidendsten Veränderungen seit langer Zeit, vielleicht so bedeutend wie die Einführung der 3D-Grafik.

Dann müssen sich also die Spiele selbst verändern?

Ja, natürlich. Wahrscheinlich werden OnLive & Co. wie Kabelfernsehen angeboten. Sie kaufen einen Service und nicht nur ein Produkt. Wir, die Spielehersteller, werden vielleicht eine Art Programm offerieren.

Wie könnte ein solches Programm aussehen?

Es wird kleinere und größere Spiele geben – aber auf jeden Fall werden diese versuchen, den Spieler in weniger als 90 Sekunden von sich zu überzeugen. Heute brauchen wir dafür noch knapp 30 Minuten. Das neue Modell wird eher dem der Arcade-Automaten ähneln: Die Spiele können 150 Stunden Spielzeit haben, aber sie müssen mich alle paar Sekunden glücklich machen.

Also wird es auch weiterhin große Action-Titel wie "Dead Space" geben...

Absolut. Auch ein "El Mariachi" hat "Star Wars" nicht vernichtet.

Wie wichtig ist da eine Plattform wie das iPhone?

Wir entwickeln dafür sehr viele Spiele. In meinen Augen booten diese aber nicht schnell genug und erfordern zu viel Aufmerksamkeit vom Anwender. Wenn man sie spielt, werden sie zu wichtig. Dabei sollten sie nur Teil unseres Lebens sein; deshalb muss sich unser Spieldesign anpassen. Ein gutes Beispiel ist "Flight Control", eine der meistverkauften iPhone-Applikationen. In puncto Spieldesign ist dieser Titel in meinen Augen fast perfekt: Es packt dich in 90 Sekunden, genau wie beim Spielautomaten.

Also ist Alt gleich Neu?

Es gibt ein paar alte Tricks, die wir uns zunutze machen können. Vor über 30 Jahren wurden für die Spielhallen tolle Games gemacht und die 90-Sekunden-Masche funktioniert noch immer.

Bleiben dann große emotionale Erlebnisse oder epochale Rollenspiele außen vor?

Zwar werden die Spiele nicht sehr groß sein, aber vielleicht wird die Geschichte in einzelnen Kapiteln erzählt. Was ist derzeit die emotionalste Erzählform über menschliches Verhalten? Seifenopern! Man kann große Geschichten also auch häppchenweise erzählen. Denken Sie an Charles Dickens: Er schrieb kleine Geschichten für Zeitungen. Niemand sagt, dass er kein großer Schriftsteller war, nur weil er für Zeitungen geschrieben hat.

Was können wir von Electronic Arts erwarten?

Wir machen gerade die größte Veränderung seit unserem Bestehen durch – weil sich auch die Branche ändert. Electronic Arts wird sich in den nächsten Jahren mehr nach außen für kleinere Teams öffnen, wir müssen experimenteller werden. Wir werden nicht mehr in Produkten denken, sondern in Dienstleistungen.



Aliens vs. Predator

System: PS3 / 360
Hersteller: Rebellion
Termin: 2010

Drei Einzelspieler-Kampagnen (Mensch, Predator, Alien) wollen Euch in diesem Horror-Ego-Shooter das Fürchten lehren: Marines kämpfen im Verbund, Predatoren schleichen durch die Baumwipfel und Aliens machen die Wände unsicher. Wenn die Grafik in Bewegung so imposant aussieht, wie dieser erste Screenshot vermuten lässt, geht im nächsten Frühjahr die Post ab – natürlich auch im Mehrspieler-Modus.

The King of Fighters XII

System: PS3 / 360
Hersteller: SNK Playmore
Termin: Juli

1. Beim Anspielen fielen uns die geschmeidige Bedienung (fast auf "Garou"-Niveau) und die verringerte Spielgeschwindigkeit auf. In den teils stark veränderten Angriffspaletten finden sich Konter-Moves, die an die Focus-Attacke aus "Street Fighter IV" erinnern.

2. Endlich neue Charakter-Sprites: Das Design stammt aus der Feder von SNK-Veteran Nona ("Fatal Fury"-Serie, "KoF 2000-XI"). Feine Lichteffekte- und Schattendarstellungen gefallen, die mit Details vollgestopften Hintergründe strotzen vor witzigen Animationen.

3. Mature und Elisabeth ergänzen die überraschend kleine Kämpferriege – von Fan-Favoriten wie Mai oder K fehlt (noch) jede Spur.



Dead Rising 2

System: PS3 / 360
Hersteller: Capcom
Termin: 2010

Teil 1 ist in Deutschland beschlagnahmt, dem Nachfolger steht wohl das Gleiche bevor: Denn statt bisher 500 metzelt Ihr nun bis zu 7.000 Zombies in einem Abschnitt nieder, Schwerthiebe zerteilen die Untoten dabei korrekt an den getroffenen Stellen. Setzt Ihr den Feinden gar spezielle Blecheimer auf, hobeln darin rotierende Messer deren Köpfe ab. Die Spielpräsentation der kanadischen Entwickler Blue Castle Games beschränkte sich bei Capcoms Captivate-Veranstaltung Ende April leider auf solche technischen Aspekte: Wie viel Zombies, abgetrennte Körperteile und Blut kann die neu entwickelte Engine darstellen? Wo dabei letztlich der Spielspaß herkommen soll, blieb indes unbeantwortet.



Blood Bowl

System: 360 / PSP / DS
Hersteller: Koch Media
Termin: Juni

In der "Warhammer"-Welt von Games Workshop wird nicht nur gekämpft: Die Fantasy-Völker haben einen gemeinsamen Lieblingssport – "Blood Bowl". Dahinter steckt die Kreuzung aus American Football und Rundenstrategie, die sich als Brettspiel seit Jahrzehnten anhaltender Popularität erfreut. Das Videospiel hält sich streng an die offiziellen Regeln – nur dass hier das comichaft überzeichnete Geschehen in schickem 3D präsentiert wird und ein alternativer Echtzeit-Modus für Schwung sorgt.

Drawn to Life 2

System: Wii / DS
Hersteller: THQ
Termin: 4. Quartal

1. Die Besonderheit des simplen Hüpfspiels: Ihr gestaltet Euren Charakter sowie diverse Elemente im Spiel selbst.

2. Nutzt Malwerkzeuge und kauft mit Münzen zahlreiche Vorlagen. Leider ist es nicht möglich, diese zu kombinieren oder eigene Miis oder Euer Gesicht per Foto einzubinden.

3. Im Bild überquert Euer Eigenbau-Held zwar problemlos den Abgrund, doch an vielen Stellen ist zeichnerisches Können gefordert: Tinte mit Gravitation sowie klebrigen und elastischen Eigenschaften ebnet den weiteren Weg.

SUPER NINTENDO

Erschienen:	1990
Startpreis:	ca. 330 DM
Hersteller:	Nintendo
Verkaufte Geräte:	ca. 50 Millionen
Spiele:	ca. 2.000

Technik: 25 Monate Vorsprung hat Segas Mega Drive, als in Japan 1990 Nintendos Antwort erfolgt. Erst 1992 hallt der Ruf nach Europa, als das Super Nintendo mit gemächlicher CPU-Taktfrequenz von 3,58 MHz zum Siegeszug ansetzt. Flotte Shoot'em-Ups überlässt Nintendo der Konkurrenz-Maschine; die Stärke der Hardware sind 32.768 Farben und 'Mode 7': Der Textur-Modus rotiert, skaliert und kippt Bitmap-Grafiken und erzeugt so den Eindruck räumlicher Tiefe. 2D-Spiele profitieren vom Parallax-Scrolling, das durch unterschiedlich schnelle Bewegungen der Hintergrundebenen ebenfalls Dreidimensionalität suggeriert. Der Grafikleistung ebenbürtig ist der Soundchip aus Sony-Produktion. Von PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi entworfen, erklingen neben sattem Stereo-Ton auch erste ProLogic-Surround-Effekte. Spezial-Chips sorgen in den bis zu 48 Mbit großen Modulen für zusätzliche Rechenleistung, darunter der Super-FX-Chip zur optimierten Darstellung von Polygonen.

Marktbedeutung: Mit den Herstellern Konami, Square und Capcom treu an der Seite zieht das Super Nintendo im Heimatland Japan sofort am Mega Drive vorbei; in Europa und den USA erweist sich Sega als zäher Konkurrent - vor allem beim älteren Publikum. Aufgrund der strikten Nintendo-Firmenpolitik erscheinen gewaltbetonte Titel wie "Mortal Kombat" auf dem SNES in entschärfter Form, zahlreiche Hüpfspiele festigen dessen Ruf als Kinderkonsole. Während Sega das Mega Drive mit frühen Update- und Nachfolger-Infos vorzeitig in Rente schickt, dreht Nintendo gegen Ende des SNES-Lebenszyklus auf. Allen voran "Donkey Kong Country" stiehlt der technisch überlegenen Konkurrenz die Schau - erst die PlayStation schafft es Mitte der 1990er langsam, die Dominanz des Super NES zu durchbrechen. Eine Dominanz übrigens, die Nintendo mit den stationären Nachfolge-Konsolen N64 und GameCube nicht annähernd erreichen sollte.

Spiele: Zahlreiche NES-Helden feiern ihre Rückkehr auf dem Super Nintendo. Wie von der 8-Bit-Konsole gewohnt, erweist sich die Software von Nintendo fast ausnahmslos als hochkarätig, Spiele von weniger bekannten Fremdherstellern (und von berüchtigten Fließbandproduzenten wie Ocean oder Acclaim) sind mit Vorsicht zu genießen. Während in Japan Dutzende von erstklassigen Rollenspielen für Begeisterung sorgen, wird insbesondere Europa mit ein paar Action-RPGs ("Secret of Mana") abgespeist. Im Westen gründet der Erfolg auf liebevollen Hüpfspielen und teils blutigen Action- wie Prügel-Modulen. Für den technischen Fortschritt sorgen übrigens englische Tüftler: Argonaut lässt durch den Super-FX-Chip in "Star Wing" Polygone schneller berechnen, Rare verblüfft mit Rendergrafiken in Zeichentrickqualität.

Sammelsurium: Schon für etwa 20 Euro erhält man eine funktionstüchtige Konsole mit Zubehör, die meisten Spiele sind mit 10 bis 30 Euro vergleichsweise teuer. Leider versagen sowohl die US- als auch die Japan-Importe ohne Adapter ihren Dienst - dieser empfiehlt sich immer, da ungewöhnlich viele Highlights nicht in Europa veröffentlicht wurden. Das Zubehör ist vielfältig, ernsthafte Systemerweiterungen wie beim Mega Drive (32X, Mega-CD) gibt es aber nicht - wenn an der Technik geschraubt wurde, dann im Modul, wo es der normale Spieler nicht merkt.

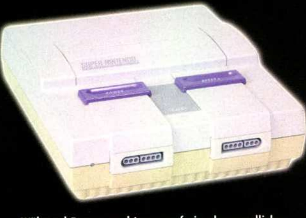




Kurzzeitig wurde das Super Nintendo als "Power Station" angepriesen (links im Bild) – ob da Nintendo schon was von der PlayStation geahnt hat?

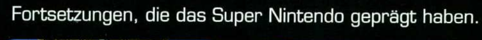


In den USA und Japan erfuhr das Super NES gegen Ende seiner Lebenszeit eine Schrumpfkur – nach Europa kam das Mini-SNES nicht mehr.



Während Europa und Japan auf ein eher rundliches Design setzten, bevorzugten amerikanische Marketing-Experten eckige Formen bei 'ihrem' SNES.

Serien!


Fortsetzungen, die das Super Nintendo geprägt haben.



















Made in England: Nintendos freche Affenbande demonstriert in Rares "Donkey Kong Country"-Trilogie eindrucksvoll, welche Grafikpower im Super NES steckt.





Die fünf besten "Mario"-Spiele für das SNES sind thematisch breit gefächert: Drei klassische Hüpfspiele, ein Action-Rollenspiel und ein Fun-Racer verzaubern auch heute noch ihr Publikum. "Yoshi's Island" wartet gar mit einem FX-Chip auf, der manche grafischen Effekte veredelt. Von den hier nicht aufgeführten Lernspielen mit Mario raten wir übrigens ab...



"Final Fantasy" ist in Japan der Systemseller schlechthin. Dort erscheinen die Episoden 4 bis 6, die Light-Version "Mystic Quest Legend" (unten) gibt's auch bei uns.

Sammeln!



Teuer, aber gut: "Chrono Trigger" ist ein empfehlenswerter RPG-Import.



Vom Jump'n'Shoot "Rendering Ranger" wurden nur 5.000 Stück produziert.



Kein Schnäppchen, aber für Fans ein Highlight der Serie.




Special-FX



Star Wing (Nintendo)



Stunt Race FX (Nintendo)



Vortex (Argonaut)

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Beethoven's 2nd (Hi Tech Expressions)



Ballz 3D (Accolade)



Stargate (Acclaim)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Ein teures wie seltenes RPG-Vergnügen mit Spielberater in der großen Box.



Exot: Marios Malprogramm steuert sich ausschließlich per Maus.


Für das Super NES gab es viele gute Joyboards, u.a. den J.B. King und den Topfighter (Bild).


Das ASCII-Pad liegt gut in der Hand und erlaubt zweistufiges Dauerfeuer und Zeitlupe für schwere Spiele.



Nur in Japan konnte man mit dem Satellaview Software auf sein SNES downloaden.


Neue Zielgruppen: Nintendos Superscope war die dickste 16-Bit-Wumme.

Ausgewählte Spiele mit Super-FX-Chip im Modul.



Dirt Trax FX (Acclaim)



Winter Gold (Nintendo)



Best of the Best: Champ. Karate (Electro Brain)


Robocop vs. The Terminator (Interplay)

Spielen!

10 Spiele für das Super Nintendo, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.

The Legend of Zelda: A Link to the Past (Nintendo)


Super Probotector (Konami)



Street Fighter Alpha 2 (Capcom)



Super Metroid (Nintendo)


Earthworm Jim (Virgin)


Mega Man 7 (Capcom)



Secret of Mana (Square)

The Magical Quest (Capcom)

Parodius (Konami)



Tetris Attack (Nintendo)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

MAI				
	Guitar Hero: Metallica	Activision	Musikspiel	22.5.
	Pimp my Ride	Activision	Rennspiel	28.5.
S. 59	SBK 09	Codemasters	Rennspiel	
	Ultimate Ninja 4: Naruto Shippuden	Atari	Action	
JUNI				
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	Secret Agent Clank	Sony	Action-Adventure	
	WipEout Pulse	Sony	Rennspiel	
JULI				
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Coraline	D3	Action	17.7.
AUGUST				
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
SEPTEMBER				
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	

PLAYSTATION 3

MAI				
S. 65	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	14.5.
S. 66	Virtua Tennis 2009	Sega	Sportspiel	15.5.
	Hannah Montana	Disney	Geschicklichkeit	20.5.
	Bionic Commando	Capcom	Action	22.5.
S. 60	Damnation	Codemasters	Action	22.5.
	Fritz	Deep Silver	Denken	22.5.
	Guitar Hero: Metallica	Activision	Musikspiel	22.5.
S. 53	UFC 2009 Undisptued	THQ	Sportspiel	22.5.
S. 58	FUEL	Codemasters	Rennspiel	29.5.
S. 52	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	29.5.
S. 56	inFamous	Sony	Action	
S. 59	SBK 09	Codemasters	Rennspiel	
	Terminator: Die Erlösung	Warner	Action	
JUNI				
S. 54	Red Faction: Guerrilla	THQ	Ego-Shooter	5.6.
	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	12.6.
	Ghostbusters	Atari	Action	19.6.
	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	28.6.
JULI				
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2.7.
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	2.7.
S. 20	The King of Fighters XII	Ignition	Beat'em-Up	3.7.
AUGUST				
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
	Katamari Forever	Atari	Geschicklichkeit	
SEPTEMBER				
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	24.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
3. QUARTAL				
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Marvel vs. Capcom 2	Capcom	Beat'em-Up	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	SingStar Mallorca Party	Sony	Musikspiel	
	SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	

XBOX 360

MAI				
S. 65	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	14.5.
S. 66	Virtua Tennis 2009	Sega	Sportspiel	15.5.
	Bionic Commando	Capcom	Action	22.5.
S. 60	Damnation	Codemasters	Action	22.5.
	Guitar Hero: Metallica	Activision	Musikspiel	22.5.
S. 53	UFC 2009 Undisptued	THQ	Sportspiel	22.5.
S. 58	FUEL	Codemasters	Rennspiel	29.5.
S. 52	Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Rollenspiel	29.5.
	Battlestations: Pacific	Eidos	Strategie	
S. 59	SBK 09	Codemasters	Rennspiel	
	Terminator: Die Erlösung	Warner	Action	
JUNI				
S. 54	Red Faction: Guerrilla	THQ	Ego-Shooter	5.6.
S. 50	Star Ocean: The Last Hope	Square Enix	Rollenspiel	5.6.
	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Action	12.6.
	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	Overlord II	Codemasters	Action-Adventure	28.6.
	Tales of Vesperia	Namco-Bandai	Rollenspiel	
JULI				
	Fight Night Round 4	Electronic Arts	Sport	2.7.
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	2.7.
S. 20	The King of Fighters XII	Ignition	Beat'em-Up	3.7.
	Divinity 2: Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	24.7.
AUGUST				
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
	Venetica	dtp	Rollenspiel	
SEPTEMBER				
	Magna Carta 2	Namco-Bandai	Rollenspiel	1.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	24.9.
	Blood Bowl	Focus	Strategie	25.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
3. QUARTAL				
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Marvel vs. Capcom 2	Capcom	Beat'em-Up	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	
	SingStar Mallorca Party	Sony	Musikspiel	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	

Wii

MAI				
S. 65	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	14.5.
	Sports Island 2	Konami	Sportspiel	14.5.
S. 66	Virtua Tennis 2009	Sega	Sportspiel	15.5.
S. 68	Anno: Erschaffe eine neue Welt	Ubisoft	Strategie	20.5.
	EA Sports Active Personal Trainer	Electronic Arts	Sportspiel	20.5.
	Hannah Montana	Disney	Geschicklichkeit	20.5.
	Big Family Games	THQ	Geschicklichkeit	22.5.
	Guitar Hero: Metallica	Activision	Musikspiel	22.5.
	Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	22.5.
S. 64	Punch-Out!!	Nintendo	Sportspiel	22.5.

BORDERLANDS



PS3 Neues Outfit, neuer Spielspaß? Entwickler Gearbox verpasste seiner für 2009 geplanten Endzeit-Action einen Comic-Stil.

ROGUE WARRIOR



360 Rollenspielspezialist Bethesda bringt diesen knallharten Action-Titel im 4. Quartal: Schlagt Euch mit Knarre und Faust durch!

FATE: UNLIMITED CODES



PSP Ein Beat'em-Up für PSP? Capcom bringt die Manga-Klopperei im Sommer – aber nicht auf UMD, sondern nur als Download.

Seite	Titel	Hersteller	Genre	Termin
S. 60	Boom Blox Smash Party	Electronic Arts	Geschicklichkeit	28.5.
	Jillian Michaels Fitness Ultimatum 2009	Deep Silver	Geschicklichkeit	29.5.
	JUNI			
	Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	Jump'n'Run	5.6.
	Ferrari Challenge Deluxe	System 3	Simulation	5.6.
S. 67	Grand Slam Tennis	Electronic Arts	Sportspiel	11.6.
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Let's Tap	Sega	Geschicklichkeit	12.6.
	Schauderhafte Geschichten: Skrupellose Römer	Slitherine	Geschicklichkeit	12.6.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	12.6.
	Beach Fun: Summer Challenge	RTL	Sportspiel	18.6.
	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	18.6.
	Fun Sports Ice Hockey	cdv	Sportspiel	19.6.
	Guitar Hero: Greatest Hits	Activision	Musikspiel	19.6.
	Rig Racer II	cdv	Rennspiel	19.6.
	Dance Dance Revolution Hottest Party 2	Konami	Musikspiel	25.6.
	Die drei ??? - Das verfluchte Schloss	cdv	Adventure	25.6.
	Another Code R	Nintendo	Adventure	26.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
S. 40	The Conduit	Sega	Ego-Shooter	26.6.
	Resident Evil Archives	Capcom	Action-Adventure	
	The Munchables	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	
	JULI			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	Sportspiel	2.7.
	Space Camp	Activision	Strategie	3.7.
	Coraline	D3	Action	17.7.
	Line Rider Freestyle	Deep Silver	Geschicklichkeit	17.7.
	Wii Sports Resort	Nintendo	Sportspiel	24.7.
	AUGUST			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	The Beatles: Rock Bband	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Runaway: The Dream of the Turtle	Focus	Adventure	25.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Family Trainer: Extreme Challenge	Atari	Geschicklichkeit	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
	Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	Konami	Simulation	
	3. QUARTAL			
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Overlord Dark Legend	Codemasters	Action-Adventure	
	Sam & Max: Beyond Time And Space	Atari	Adventure	
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up	Ubisoft	Action	

PSP

Seite	Titel	Hersteller	Genre	Termin
	MAI			
	Buzz! Deutschlands Superquiz	Sony	Denken	
S. 59	SBK 09	Codemasters	Rennspiel	
	JUNI			
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Rock Band Unplugged	Electronic Arts	Musikspiel	11.6.
	Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	12.6.
	Monster Hunter Freedom Unite	Capcom	Action-RPG	26.6.
	Roogoo Twisted Towers	SouthPeak	Denken	26.6.
	Transformers 2	Activision	Action	26.6.
	JULI			
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Tour de France Saison 2009	Focus	Simulation	3.7.
	AUGUST			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	24.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
	3. QUARTAL			
	Fate: Unlimited Codes	Capcom	Beat'em-Up	
	Soulcalibur: Broken Destiny	Namco-Bandai	Beat'em-Up	

DS

Seite	Titel	Hersteller	Genre	Termin
	MAI			
S. 69	Jewel Match	SAD	Denken	4.5.
	Spooky Story	Bhv	Adventure	4.5.
	I love Beauty: Hollywood Makeover	cdv	Simulation	7.5.
	Meine tolle Küche	Ubisoft	Simulation	7.5.
	The Humans: Abenteuer mit den Höhlenmenschen	Deep Silver	Adventure	8.5.
S. 65	Rock Revolution	Konami	Musikspiel	14.5.
	Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator	Konami	Simulation	14.5.
S. 68	Anno: Erschaffe eine neue Welt	Ubisoft	Strategie	20.5.
	Hannah Montana	Disney	Geschicklichkeit	20.5.
	Catan	cdv	Strategie	22.5.
	Neopets Puzzle Adventure	Capcom	Denken	22.5.
S. 62	Pokémon Platin Edition	Nintendo	Simulation	22.5.
	Animal Planet	Activision	Simulation	28.5.
	Pimp my Ride	Activision	Rennspiel	28.5.
S. 59	Blast Works	Eidos	Shoot'em-Up	
	History Great Empires: Rome	Codemasters	Strategie	
	JUNI			
	Laufrhythmus DS: Bring Bewegung in Dein Leben!	Nintendo	Sportspiel	5.6.
	Indiana Jones und der Stab der Könige	LucasArts	Action-Adventure	11.6.
	Schauderhafte Geschichten: Skrupellose Römer	Slitherine	Geschicklichkeit	12.6.
	Mein Koch-Coach: Gesund und lecker kochen	Ubisoft	Simulation	18.6.
	MySims Racing	Electronic Arts	Rennspiel	18.6.
	Logic Machines	cdv	Denken	19.6.
	Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod	cdv	Denken	25.6.
	Die drei ??? - Das verfluchte Schloss	cdv	Adventure	25.6.
	Farm Frenzy	cdv	Strategie	25.6.
	Mein Traumjob Topmodel	Tivola	Simulation	25.6.
	Puzzle: Sightseeing	Tivola	Denken	25.6.
	Puzzle: Underwater	Tivola	Denken	25.6.
	Zarah: Das Schloss des Gwoor	Tivola	Action	25.6.
	Guitar Hero On Tour: Modern Hits	Activision	Musikspiel	26.6.
	Ice Age 3	Activision	Geschicklichkeit	26.6.
	Meine Haustierfarm	Empire	Simulation	26.6.
	Meine Tierklinik Babys DS	Braingame	Simulation	26.6.
	Roogoo Attack!	SouthPeak	Denken	26.6.
	Transformers: Revenge Autobots	Activision	Action	26.6.
	Transformers: Revenge Deception	Activision	Action	26.6.
	Astrology	Codemasters	Simulation	
	Böse Nachbarn	Jowood	Simulation	
	Ico Soccer	Codemasters	Sportspiel	
	Jagged Alliance	Empire	Strategie	
	N+	Atari	Jump'n'Run	
	JULI			
	Der Schatz der Delfine	Tivola	Simulation	2.7.
	Harry Potter und der Halbblut-Prinz	Electronic Arts	Adventure	2.7.
	Space Camp	Activision	Strategie	3.7.
	Keltis	cdv	Strategie	16.7.
	Mein eigener Tierbaby-Zoo	Tivola	Simulation	16.7.
	Coraline	D3	Action	17.7.
	Line Rider Freestyle	Deep Silver	Geschicklichkeit	17.7.
	Mein erstes Katzenbaby	Deep Silver	Simulation	17.7.
	Puzzle Bobble Galaxy	Square Enix	Denken	17.7.
	In 80 Tagen um die Welt	SAD	Adventure	28.7.
	AUGUST			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	6.8.
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Might & Magic Clash of Heroes	Ubisoft	Rollenspiel	
	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	
	Die Zauberer vom Waverly Place	Disney	Geschicklichkeit	
	Miami Crisis	Konami	Adventure	
	Oben	THQ	Action-Adventure	
	3.QUARTAL			
	Crazy Circus	dtp	Geschicklichkeit	
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Lego Strategie	Warner	Strategie	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	Overlord Minions	Codemasters	Action-Adventure	
	Summer Athletics 2009	dtp	Sportspiel	

ANOTHER CODE R



Wii Bereits am 26. Juni erscheint eine neue "Another Code"-Episode, in der Ihr zahlreiche Rätsel lösen müsst, um einen Mordfall zu klären.

KATAMARI FOREVER

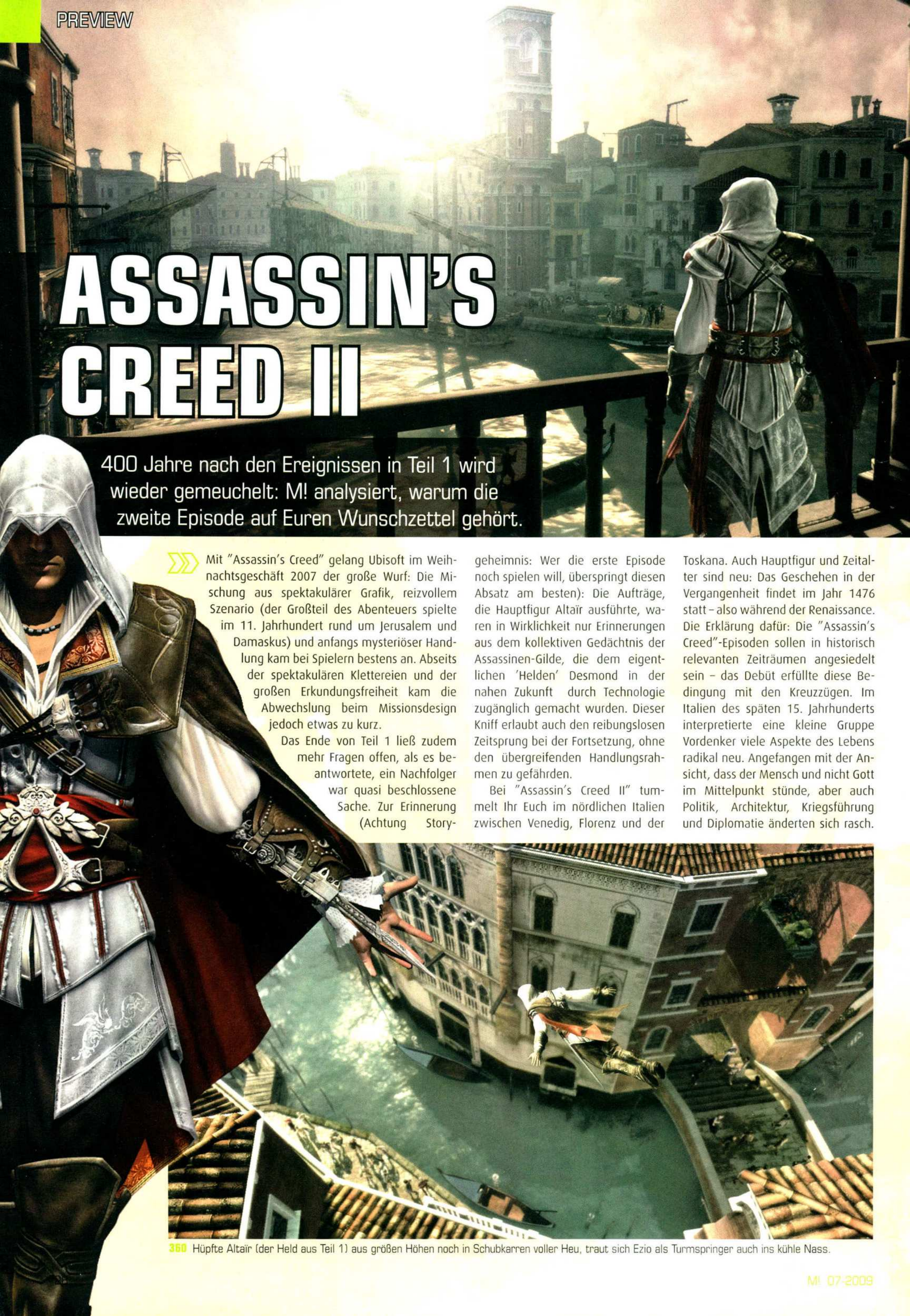


PS3 Eine neue Folge der abgedrehten Kugelei erscheint für die PlayStation 3 im August. Das Motto: mehr Umfang, mehr Spieler.

SPYBORGS



Wii Die ehemaligen Entwickler von "Ratchet & Clank" lassen noch dieses Jahr den SciFi-Brawler "Spyborgs" auf Euch los.



ASSASSIN'S CREED II

400 Jahre nach den Ereignissen in Teil 1 wird wieder gemeuchelt: M! analysiert, warum die zweite Episode auf Euren Wunschzettel gehört.

Mit "Assassin's Creed" gelang Ubisoft im Weihnachtsgeschäft 2007 der große Wurf: Die Mischung aus spektakulärer Grafik, reizvollem Szenario (der Großteil des Abenteuers spielte im 11. Jahrhundert rund um Jerusalem und Damaskus) und anfangs mysteriöser Handlung kam bei Spielern bestens an. Abseits der spektakulären Klettereien und der großen Erkundungsfreiheit kam die Abwechslung beim Missionsdesign jedoch etwas zu kurz.

Das Ende von Teil 1 ließ zudem mehr Fragen offen, als es beantwortete, ein Nachfolger war quasi beschlossene Sache. Zur Erinnerung (Achtung Storygeheimnis: Wer die erste Episode noch spielen will, überspringt diesen Absatz am besten): Die Aufträge, die Hauptfigur Altaïr ausführte, waren in Wirklichkeit nur Erinnerungen aus dem kollektiven Gedächtnis der Assassinen-Gilde, die dem eigentlichen 'Helden' Desmond in der nahen Zukunft durch Technologie zugänglich gemacht wurden. Dieser Kniff erlaubt auch den reibungslosen Zeitsprung bei der Fortsetzung, ohne den übergreifenden Handlungsrahmen zu gefährden.

Bei "Assassin's Creed II" tummelt Ihr Euch im nördlichen Italien zwischen Venedig, Florenz und der Toskana. Auch Hauptfigur und Zeitalter sind neu: Das Geschehen in der Vergangenheit findet im Jahr 1476 statt – also während der Renaissance. Die Erklärung dafür: Die "Assassin's Creed"-Episoden sollen in historisch relevanten Zeiträumen angesiedelt sein – das Debüt erfüllte diese Bedingung mit den Kreuzzügen. Im Italien des späten 15. Jahrhunderts interpretierte eine kleine Gruppe Vordenker viele Aspekte des Lebens radikal neu. Angefangen mit der Ansicht, dass der Mensch und nicht Gott im Mittelpunkt stünde, aber auch Politik, Architektur, Kriegsführung und Diplomatie änderten sich rasch.

360 Hüpfte Altaïr (der Held aus Teil 1) aus großen Höhen noch in Schubkarren voller Heu, traut sich Ezio als Turmspringer auch ins kühle Nass.



360 Der neue Held Ezio ist ein Waffenmeister, der auch mit sperrigsten Klingen umgehen kann und sogar den Wachen ihre Meuchelwerkzeuge entreißt.



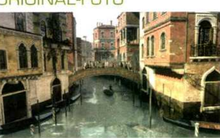
PS3 Wasser spielt eine wichtige Rolle: Nähert Ihr Euch schwimmend dem Ziel, habt Ihr das Überraschungsmoment auf Eurer Seite.

ORIGINAL UND NACHBILDUNG

Wie es sich für ein Entwicklerteam gehört, das eine historische Epoche in seinem Spiel akkurat nachahmen will, machte sich ein Trupp von Ubisoft Montreal auf den Weg nach Norditalien. Dort wurden rund 10.000 Fotos geknipst, um Ambiente, Umgebung und Gebäude von Venedig, Florenz und der Toskana abzulichten. Diese dienten den Grafikern als Inspirationsquelle. Außerdem war es ein wichtiges Ziel, ein Gefühl für Stimmung und Ausstrahlung der Städte zu entwickeln. So soll etwa die dem heiligen Markus gewidmete Basilika in ihrer Größe auch virtuell imposant wirken, wenn Held Ezio auf dem Platz vor ihr steht. Viel Wert wird auf die möglichst korrekte Umsetzung der zeitlichen Situation gelegt, was das Beispiel der Rialto-Brücke unten zeigt: Heute besteht sie aus modernen, widerstandsfähigen Materialien; im 15. Jahrhundert nutzten die Konstrukteure dagegen Holz – entsprechend kommt in "Assassin's Creed II" die 'Ur-Fassung' zum Einsatz.

ORIGINAL-FOTO

VIDEOSPIEL-WELT









Die Kämpfe werden mit dem neuen Helden Ezio flexibler ablaufen.

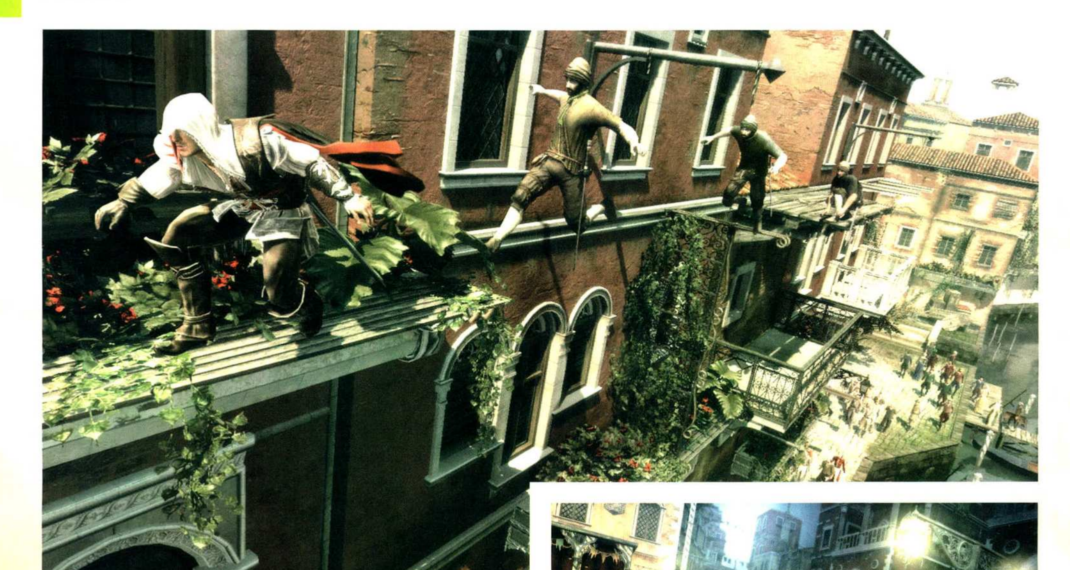
Kurzum: das ideale Szenario, um eine spannende Geschichte zu inszenieren, bei der diesmal auch echte Personen der Weltgeschichte eine Rolle spielen (siehe Kasten nächste Seite).

Edelmann mit Talenten

Ihr schlüpft in die Rolle von Ezio Auditore de Firenze. Der agile Held erinnert in Gestaltung und mit seinen Fähigkeiten an Altaïr – schließlich ist er auch sein Nachfahre. Vom Wesen her unterscheidet er sich aber deutlich: Als Sprössling einer privilegierten Familie ist sein Aufreten und Ansehen ganz anders, erst durch Intrigen wird er dazu motiviert, als Assassine Rache üben zu wollen. Dank seiner Herkunft ist er dennoch ein kultivierter Bursche und auch dem anderen Geschlecht nicht abgeneigt. Dieser soziale Aspekt wird eine größere Rolle spielen: Anders als beim Vorgänger, wo Ihr Euch nur mithilfe von einer Mönchsgruppe tarnen konntet, versteht es Ezio, sich in fast allen Menschenansammlungen zu verstecken. Stimmt Euer Ansehen, lassen sich einige davon sogar dazu überreden, zu Euren Gunsten zu agieren und unter anderem Wachen abzulenken. Als Beispiele nennt Ubisoft Diebe und Kurtisanen, deren Gilden Euch unterstützen, wenn Ihr mit ihnen gut steht.

Speziell in Venedig mit seinen zahllosen Kanälen spielt Wasser eine wichtige Rolle – logisch, dass Ezio seinen Freischwimmer gemacht hat! So haucht Ihr bei Wasserkontakt nicht mehr Euer Leben aus und könnt das Element in vielerlei Hinsicht nutzen: Taucht, um Verfolger loszuwerden, oder nähert Euch Zielen nicht auf dem Landweg, sondern schwimmt unbemerkt näher heran. Auch an den Kletterkünsten wurde etwas gefeilt, doch die waren bereits bei Altaïr ausgeprägt.

Viel mehr freuen wir uns darauf, dass die unvermeidlichen Kämpfe nun variantenreicher ablaufen sollen. Ezio trägt gleich zwei versteckte Klingen an den Unterarmen und kann damit entsprechend mehr Schaden anrichten. Als gut ausgebildeter italienischer Edelmann beherrscht er zudem ein reichhaltiges Waffenarsenal, das er nicht einmal mit sich herumschleppen muss: Egal, ob Schwert, Axt oder Lanze – Ihr habt nun die Möglichkeit, Euren Kontrahenten kurzerhand die Mordwerkzeuge zu entwenden. Wer will, kann sich auch auf seine barhändigen Nahkampfkünste verlassen und Kicks, Schläge oder Kopfnüsse austeilen. Wie gut die Umsetzung in der Praxis funktioniert, muss sich noch zeigen, doch abwechslungsreicher als die Block-und-Schlag-Orgien des Erstlings dürften die Kämpfe allemal werden. »



360 Hoch über der Straße ist Ezio auf der Flucht: Einige Wächtertypen sind nun so schlau, dass sie ihm folgen.

360 In der Nacht bewegt sich der Assassine nahezu unsichtbar: Dennoch solltet Ihr beim Entsorgen der Wächter vorsichtig sein.

Bleibt noch die wichtigste Frage offen: Kann der Spielablauf die bei Teil 1 vermisste Abwechslung bieten? Bei Ubisoft ist man sich des Problems bewusst und nennt drei Hauptpunkte, an denen gearbeitet wird: die Abwechslung und Menge der verfügbaren Missionen, die Auftraggeber und die Storyentwicklung. So wird diesmal vermieden, Euch zum immer gleichen Kontaktmann zu schicken, der Euch nach dem Motto "Erledige Ziele XYZ" durch die Gegend scheucht. Stattdessen steht Ihr öfter vor der Wahl, was Ihr wann erledigen wollt. Dazu gesellen sich mehr Aufgaben, die nicht zwingend handlungsrelevant sein müssen. Kümmert Euch etwa nach einem Attentat um die Entsorgung unerwünschter Zeugen oder helft Dieben, die gerade von Wachen verfolgt werden. Dieses Herangehen erinnert uns etwas an "Grand Theft Auto", was sicher nicht die schlechteste Ideenquelle ist.

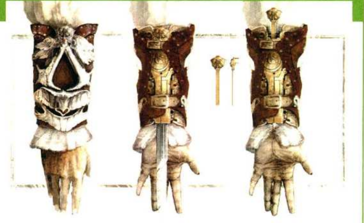
Reisefreiheit inklusive

Ein weiteres Mittel, die Abwechslung zu verbessern, ist die neue Gestaltung der Spielewelt: Mit Venedig und Florenz stehen zwei nicht nur visuell spannende Städte im Mittelpunkt. Sie haben auch ihre eigenen ländlichen Umgebungen und sind untereinander verbunden. Die klare Trennung zwischen Stadtgebiet und einem weitläufigen Reich, das mehr oder weniger unabhängig von den Siedlungen existiert, wurde aufgehoben – entsprechend wird es eine Reihe Missionen geben, bei denen Ihr zwischen den Städten wechselt, um sie zu erfüllen. Ebenso gern gesehen: In "Assassin's Creed II" ändern sich die Tageszeiten, was interessante Aufträge im Dunkel der Nacht möglich macht.

Das soll nicht alles sein: Ubisoft verspricht weitere Neuerungen, die in den kommenden Monaten vorgestellt werden. Außerdem wissen wir ja noch nichts über den Teil des Abenteuers, der sich um Desmond in der Neuzeit dreht... *us*

HISTORISCHE GASTSTARS

Wurden die Städte und das Königreich in "Assassin's Creed" von fiktionalen Männern und Frauen bevölkert, macht sich der Nachfolger die günstigen Umstände zu Nutze: Während der Renaissance tummelten sich in Venedig und Florenz zahlreiche bekannte Figuren der Zeitgeschichte. Einige davon werden während Eures Abenteuers leibhaftig in Erscheinung treten und relevante Rollen übernehmen. So dient der legendäre Erfinder und Maler Leonardo Da Vinci nicht nur als Mentor für Ezio, sondern versorgt ihn auch mit Ausrüstung. Ihm verdankt der noble Attentäter seine beiden versteckten Klingen, außerdem sorgt er für eine weitere interessante Neuerung: Da Vinci baut im Laufe des Spiels eine seiner berühmten Flugmaschinen, mit denen Ezio dann durch die Luft segelt. Außerdem trefft Ihr u.a. auf Vertreter der Medici-Familie, denen man die Erfindung des Bankenwesens zuschreibt – auch das dürfte zweifellos Einfluss auf den Spielverlauf haben. Ebenfalls bestätigt als Teil des "Assassin's Creed II"-Ensembles sind Macchiavelli, durch den Taktik als eine noch nicht näher erläuterte Komponente ins Abenteuer Einzug hält, sowie die mächtige Gräfin Caterina Sforza. Letztere darf getrost als Beweis gesehen werden, dass Frauen diesmal eine aktivere Rolle spielen und nicht nur als Staffage dienen.





Mit der Da-Vinci-Flugmaschine geht es über die Dächer: Wir sind gespannt, ob das Spiel der Designskizze nahekommt.

ASSASSIN'S CREED II

System	PS3 / 360
Entwickler	**Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller	**Ubisoft**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS

» schickes neues Szenario
» bewährte Klettersteuerung wird noch verbessert
» dynamischere und abwechslungsreichere Kämpfe
» Missionsstruktur variantenreicher

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

» hoffentlich funktionieren die versprochenen Änderungen auch als Ganzes

FAZIT » **Großes Abenteuer-Kino mit atemberaubender Optik: Mit neuen, sinnvollen Elementen verbessert Ubisoft das Assassinen-Epos in allen Belangen.**


The Pokémon Company


Nintendo
WWW.NINTENDO.DE

THE SABOTEUR

Weltkrieg ganz anders: Schleicht als Leisetreter ins besetzte Paris und vertreibt die Nazis mit einem lauten Knall.

Wir kennen sie zur Genüge: knallharte Space Marines, taffe Archäologen, getreue Soldaten, breitschultrige Schwertschwinger – das Who-is-Who der stereotypen Spielehelden. Aber habt Ihr schon einen bärbeißigen, irischen Mechaniker eines Rennteams der 1940er-Jahre gesteuert? Wohl kaum. Wenn die Programmierer von Pandemic Wort halten, könnt Ihr dieses Versäumnis Ende 2009 nachholen. Dann macht sich besagter Rennwagenmechaniker mit Namen Sean Devlin auf, dem Nazi-Regime ein Schnippchen zu schlagen. Auch der Kampf gegen die immer wieder gern recycelten bösen Teutonen mit dem rollenden 'R' erhält in "The Saboteur" einen anderen, interessanten Anstrich: Anstatt als Ein-Mann-Armee den Strand der Normandie mit deutschem Blut zu tränken, agiert Sean im besetzten Paris – er sabotiert, er sprengt, er fügt den Besatzern kleine, schmerzhafte Stiche zu. Sean handelt nicht aus Heldenmut oder auf Befehl; er hat eine Rechnung mit den Deutschen offen, sie sind verantwortlich für eine Tragödie in seinem persönlichen Umfeld.

Das grafische Konzept von "The Saboteur" komplettiert das Trio der erfreulichen Überraschungen: Das unter der Nazi-Besatzung ächzende Paris flimmert größtenteils in Schwarz-Weiß-Tönen über den Schirm – aus dem Rahmen fallen grellgelbe Explosionen, rotes Blut und so mancher relevante Gegenstand, auf den die Entwickler aufmerksam machen wollen. Habt Ihr jedoch ein Missionsziel erfüllt (Zeppelin sprengen, Zug entgleisen lassen, Waffendepot plündern), strömt der Mut in Form satter Farbtöne in die Gebiete zurück. Wie Ihr in "Okami" oder "Prince of Persia" eine Landschaft begrünt habt, so gebt Ihr hier einem Stadtviertel Hoffnung und Lebensmut zurück.

Es bleibt Euch überlassen, wie Ihr das Unterfangen 'buntes Paris' angeht: Als Vertreter der Open-World-Spiele stellt Euch "The Saboteur" ein ziemlich realistisches Abbild der französischen Hauptstadt samt Umland als Spielplatz zur Verfügung. Bekannte Gebäude wie der Eiffelturm, die Sacre-Coeur-Kirche oder das Moulin-Rouge-Kabarett helfen bei der Orientierung, zusätzlich steht Euch eine Karte mit GPS-Unterstützung zur Verfügung. Auch die Aufträge selbst lassen Freiheiten: Umgeht Wachposten auf leisen Sohlen und brecht still und heimlich Genicke oder lasst es schon bei der Ankunft in einer Nazi-Kaserne richtig krachen. Bei den beiden vorgespielten Missionen überwog der Action-Anteil jedoch deutlich – ob Sean in puncto Stealth-Fähigkeiten mit den Genregrößen Snake und Sam Schritt halten kann, wagen wir zu bezweifeln.

Altaïr Fenix?

Der erste gezeigte Auftrag war eine Flucht aus einem Fabrikgelände des verhassten deutschen Rennteams mit dem herrlichen Namen Doppelsieg: Unser Held lässt im Nahkampf seine irischen Fäuste sprechen, erfreut sich einer allseits beliebten, regenerativen Energieleiste und kann mit allerhand Schießeisen umgehen. Das Prinzip der Deckungsmechanik erinnert an "Gears of War", verzichtet jedoch auf den Einsatz von Buttons – wenn Sean in der Nähe eines Kugelfangs ist, lässt ihn eine Bewegung des Analogsticks dahinter in Deckung gehen bzw. aus selbiger hervorschnellen.

Den Abschluss der dramatischen Flucht bildete der Diebstahl eines Doppelsieg-Rennwagens, an dessen Steuer Sean die letzten Feinde über den Haufen fuhr und Richtung Grenze in die Freiheit entwischte – den laut Entwicklermund ebenfalls möglichen, langwierigen Fußmarsch durch die feindlichen Linien ersparte uns Pandemic.



PS3 Deckung gefällig? Laut Aussagen der Entwickler könnt Ihr hinter allen größeren Objekten der virtuellen Welt Schutz suchen.



PS3 Fliegerstaffeln am Himmel, Explosionen auf dem Boden – da lacht das Grafikherz.

Ziel der zweiten Mission war ein deutsches Geschütz, welches die Besatzer auf dem Dach eines Hochhauses aufgebaut hatten. Wie Kapuzenträger Altaïr in "Assassin's Creed" bewältigte Sean den Höhenunterschied mit behänden Kletterkünsten, ganz nebenbei saß unserem Helden ein fair bemessenes, aber dennoch nerviges Zeitlimit im Nacken. Doch wer mit dem Scharfschützengewehr umzugehen weiß, schafft Abhilfe: Erledigt den Wissenschaftler, der den Countdown herunterzählt, mit einem gezielten Schuss und der tickende Timer ist Geschichte. Sobald Ihr die Nazi-Kanone gesprengt habt, schnellt Euer Eskalationslevel in ungekannte Höhen – anstatt eines GTA'schen Polizeihelikopters erscheint ein feindlicher Zeppelin und setzt Verstärkung ab. In Ermangelung einer nahegelegenen Autolackiererei macht Sean das einzig Richtige und nimmt die Beine in die Hand – sobald Ihr die markierte Zone verlassen habt, ist Euer Held in Sicherheit.

Schauplatz des Open-World-Abenteuers ist Paris samt Umland.

Trotz des frühen Entwicklungszeitpunktes hinterließ "The Saboteur" einen polierten, runden Eindruck – bleibt die Frage, ob es den Entwicklern gelingt, aus der eierlegenden Wollmilchsau einen Toptitel zu formen. Die Fusion von offener Spielwelt, Third-Person-Gefechten, Schlägereien, Klettereinlagen, stylischer Optik und ungewöhnlicher Story klingt verführerisch. "The Saboteur" könnte das Meisterstück des Teams werden, das bei "Mercenaries 2: World in Flames" nicht nur die eigenen Ansprüche enttäuscht hat... *ms*





360 Leise hinein, laut hinaus: Zu Beginn einer Mission ist Klettern und Schleichen möglich (oben), auf der Flucht kommt Ihr um Schießereien nicht herum (unten).

ABGEKUPFERT VON DER GROSSEN LEINWAND?

Die Idee, einer von Schwarz und Weiß dominierten Kulisse mittels einiger Farbspritzer einen aparten Look zu verleihen, ist nicht neu: Vor "The Saboteur" verzückte Frank Millers "Sin City" das Kinopublikum mit diesem Konzept. Gut drei Jahre später griff "The Spirit" den Ansatz auf und floppte grandios – trotz famosen Bildern und exzellenten Mimen. Auch "The Saboteur" will mit Farbtupfern Akzente setzen: Tiefrote Blutspritzer und grelle Neonlichter fallen im Schwarz-Weiß-Milieu doppelt auf.



Film, Film, Spiel: "Sin City" (2005), "The Spirit" (2008) und "The Saboteur" (hoffentlich 2009).

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Pandemic Studios, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- erfrischend anderes Kriegssetting
- Grafik hat Stil
- Ballern & Klettern & Rasen & Prügeln
- Geschichte klingt interessant

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Schleichpassagen noch Mangelware
- vergangenen Pandemic-Titeln fehlte die Feinpolitur – die muss hier stimmen

FAZIT » **Grafisch ein Hingucker, spielerisch eine äußerst interessante Genremixtur für freiheitsliebende Sprengmeister.**

SILENT HILL
SHATTERED MEMORIES

Harry Mason sucht in der Horrorstadt erneut nach seiner Tochter – ansonsten ist alles anders!

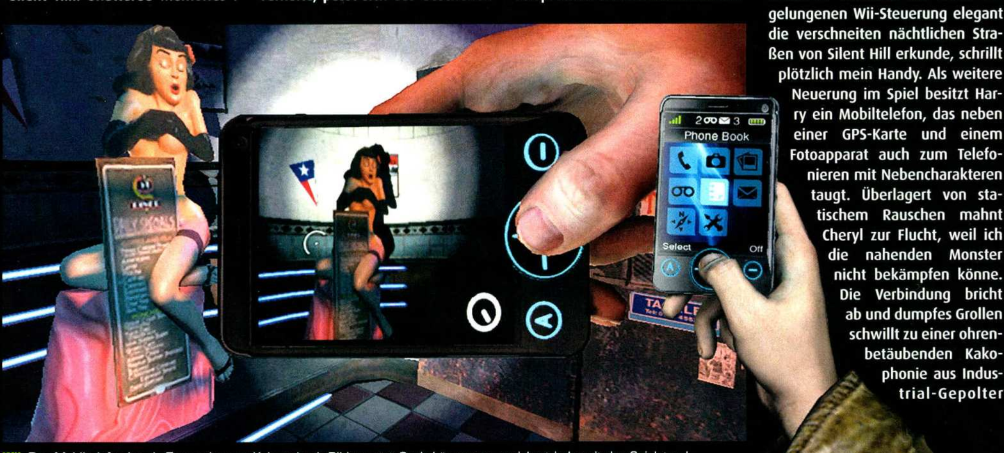
Klirrend purzeln Eiswürfel ins Glas, als sich Dr. K. in seinem Büro einen Whisky eingießt. Ein Anruf seiner Sekretärin informiert über die Ankunft des neuen Patienten, dem er kurz darauf einen Fragebogen überreicht. Ob mir Alkohol beim Enspannen helfe, werde ich gefragt. Ob ich meine Partnerin schon einmal betrogen habe und ob ich Erfahrungen mit sexuellen Rollenspielen hätte, möchte der unheimliche Psychiater von mir wissen.

'Psychogaming' nennen Game Director Mark Simmons und Sam Barlow, Lead Designer und Storyschreiber, dieses neue Feature in "Silent Hill: Shattered Memories". Ich sitze mit den beiden in einem Konferenzraum in der malerischen Hafenstadt Portsmouth an der Südküste Englands. Ein Blick aus dem Fenster des Climax-Studios zeigt den Hafen. Zahllose Schiffsmasten und das Meer machen mich neidisch auf diesen traumhaften Arbeitsplatz. "Manchmal zieht abends Nebel vom Meer aufs Festland und Sirenen warnen ankommende Schiffe. Das ist eine großartige Atmosphäre, um so ein Spiel zu entwickeln", erzählt Sam. Und er verrät, was es mit Psychogaming auf sich hat: Abhängig von meinen Antworten im Fragebogen und je nachdem, wie ich mich im weiteren Spielverlauf verhalte, passt sich das Geschehen an meine Persönlichkeit an. Beim Probespielen der Wii-Fassung bemerke ich bald, was Sam meint. Dazu später mehr.

Alles neu, alles gut?

"Silent Hill: Shattered Memories" greift das grundlegende Thema des ersten Teils auf: Harry Mason sucht nach einem Autounfall seine Tochter Cheryl. Auch bekannte Charaktere wie die Polizistin Cybil Bennett treffe ich auf meinem ersten Ausflug nach Silent Hill. Doch getreu dem Untertitel "Shattered Memories" (zerschmetterte Erinnerungen) soll ansonsten alles neu sein. Wer das Original kennt, dem versprechen die Entwickler bekannte Bruchstücke, die in einer frischen Story in einen neuen Kontext gesetzt werden. Eine weitere Bedeutung des Titels liegt in der Struktur des Spieles selbst: Immer sollen wir auf Dr. K. treffen, der versucht, die Fragmente von Harrys Erinnerung zu einer schlüssigen Geschichte zusammenzufügen.

Auch spielerisch betritt Climax neue Pfade. Wo "Silent Hill: Homecoming" zu viele Kämpfe bot, verzichtet das Wii-Abenteuer, das zeitgleich im Herbst auch für PS2 und PSP erscheinen wird, auf die hakeligen Keilereien ganz und gar. Monster gibt es dennoch, wie wir in einer Albtraum-Sequenz schnell erfahren: Während ich dank der gelungenen Wii-Steuerung elegant die verschneiten nächtlichen Straßen von Silent Hill erkunde, schrillt plötzlich mein Handy. Als weitere Neuerung im Spiel besitzt Harry ein Mobiltelefon, das neben einer GPS-Karte und einem Fotoapparat auch zum Telefonieren mit Nebencharakteren taugt. Überlagert von statischem Rauschen mahnt Cheryl zur Flucht, weil ich die nahenden Monster nicht bekämpfen könne. Die Verbindung bricht ab und dumpfes Grollen schwillt zu einer ohrenbetäubenden Kakophonie aus Industrial-Gepolter



Wii Das Mobiltelefon ist ein Tausendsassa: Knipst damit Bilder, ortet Spukphänomene, speichert jederzeit den Spielstand, lauscht aufgespürten Audionachrichten und nutzt die GPS-Karte zur Orientierung. Freilich kann man damit auch telefonieren.



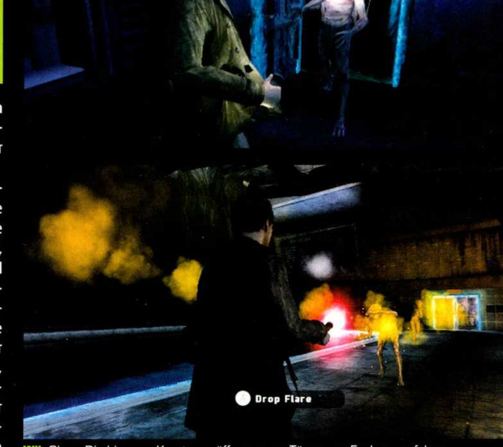
Wii Serientypische Grießelfilter sorgen für das kranke Flair, die Taschenlampe verschafft den nötigen Durchblick und wird per Remote gesteuert.

und Alarmanlagen der Autos am Straßenrand an. Laternen verbiegen sich, riesige Blöcke wachsen aus dem Boden und der gesamte Straßenzug wird von Eis bedeckt, während sich der Boden schwärzt – serientypische Sirenen sind jedoch nicht zu hören. Auch auf die rostigblutigen Gitterstrukturen verzichtet das Spiel und überrascht mich mit seinem Innovationsmut.

Doch die folgenden Szenen überzeugen mich schnell: Ich folge dem monotonen Hupen eines Wagens und entdecke im Scheinwerferlicht eine Tür. Von denen gibt es mittlerweile nicht mehr viele in der Neuinterpretation von "Silent Hill". Die wenigen säumen lineare Pfade und lassen sich ohne Ladepausen öffnen – wenige sind verschlossen und nur durch geschickten Remote-Einsatz oder mittels Schlüssel zu knacken. Kleinere Puzzles stehen ebenfalls ab und zu auf dem Programm, doch die Lösung befinde sich stets in unmittelbarer Nähe, wenn nicht sogar im selben Raum, garantiert Matt.

Harrys unheimliche Verfolger öffnen sogar Türen.

Doch diese Tür hier ist unverschlossen. Auf der anderen Seite erkunden wir einen Korridor, ehe mir ein gesichtsloses Fleischwesen, das urplötzlich hinter einer Eiswand auftaucht, einen gehörigen Schrecken einjagt. Ich renne los. Hinter der nächsten Tür beginnt eine schweißtreibende Flucht vor immer mehr heranstürmenden Wesen, die mich flankieren, sich von hinten an Harry klammern und sogar meine Flucht unter einem Hindernis hindurch sabotieren, indem sie mich an den Beinen festhalten. Ich



Wii Oben: Die bizarren Kreaturen öffnen sogar Türen, um Euch zu verfolgen. Unten: Leuchtfackeln halten die Biester kurzzeitig auf Distanz.



Wii Mit der A- und B-Taste greift Ihr die Dosen und dreht sie um, denn in einer verbirgt sich der gesuchte Schlüssel. Auch gesicherte Türen öffnet Ihr mit der Remote.

DIE MACHER

Die beiden Briten Mark Simmons (links, Game Director) und Sam Barlow (rechts, Lead Designer) arbeiteten schon gemeinsam für Climax an "Silent Hill Origins". Für "Shattered Memories" schrieb Sam zudem die Story. Eine große Herausforderung, wie wir bei unserem Studiobesuch in der englischen Hafenstadt Portsmouth erfuhren. Stolz präsentierten die beiden ihr ambitioniertes Werk, das sie als Neudefinition der Serie und des Survival-Horror-Genres begreifen.







Wii Je nach Spielverhalten sieht die Polizistin Cybil Bennett mehr oder weniger scharf aus. Auch Örtlichkeiten und grafische Details passen sich an.

CHARAKTERDESIGN DAMALS UND HEUTE

Weil "Silent Hill: Shattered Memories" eine Neuinterpretation des Original-Spiels darstellt, tauchen bekannte Namen aus dem Serienerstling wieder auf. Die bislang aufgespürten Charaktere sehen nicht nur anders aus, im Rahmen der frischen Story werden ihnen auch neue Rollen zuteil. Dr. Kaufman ist als Charakter noch nicht bestätigt, doch der neue Psychiater hört auf den Namen Dr. K.!

1999 | **2009**


Harry Mason




Cheryl Mason


Cybil Bennett




Dr. Kaufman


Dr. K.(aufman)?

schüttle den Kerl ab, werfe noch einen Schrank um und renne weiter. Blaue Rahmen an Türen und Mauerwerk verweisen wie in "Mirror's Edge" auf den Fluchtweg. Mittels Steuerkreuz blicke ich nach hinten und sehe, wie meine Verfolger sogar Türen öffnen, um mich zu erwischen. Doch in einem leeren Becken liegen Leuchtfackeln. Ich zünde eine und hole kurz Atem, als die unheimlichen Häscher ängstlich zurückweichen. Ich platziere die Fackel zwischen Harry und den Kreaturen. Durch eine weitere Tür entkomme ich der Albtraumsequenz. Im Laufe des Spiels sollen verschiedenartige Sequenzen für Panik sorgen, so dass Abwechslung garantiert sei, zerstreuen Sam und Mark meine Bedenken, ob das nicht auf Dauer langweilig werde.

Abseits der Fluchtpassagen geht es in "Shattered Memories" etwas klassischer und ruhiger zu: Während ich Harry über die Schulter blicke und mit dem Analogstick des Nunchuk bewege, steuere ich mit der Fernbedienung die Taschenlampe. Die Umgebung wirft realistische wie unheimliche Schatten auf die teils matschigen Texturen. Doch insgesamt macht das Spiel einen schicken Eindruck. Auch der Soundtrack von Akira Yamaoka passt sich dynamisch dem Spielgeschehen an und lenkt meine Aufmerksamkeit auf relevante Orte.

Psychogaming

Mehrmals spiele ich die Demo und ändere die Antworten im Fragebogen: Von verschiedenfarbigen Dosen bis hin zu unterschiedlichen Lokalitäten reichen die Veränderungen, selbst das Aussehen der Charaktere variiert. Entlang einer Reihe von fixen Schlüsselereignissen passt sich auch der Storyverlauf an, meint Sam. Begeistert verlasse ich das Studio und hoffe, dass das ambitionierte Werk hält, was die Entwickler versprechen. *mh*



Wii Keine Sirenen, keine rostigen Gitter: Die Hölle besteht nun aus Eis und Schnee.

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

System	**PS2 / Wii / PSP**
Entwickler	**Climax, England**
Hersteller	**Konami**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- Musik von Akira Yamaoka; Joe Romersa und Mary Elizabeth McGlynn singen wieder
- gelungene Wii-Steuerung
- frustschonendes Leveldesign ohne Schlüsselsuche und hakelige Kämpfe

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- manche Texturen matschig
- wo sind die Sirenen?

FAZIT » **Mutige und vielversprechende Neuinterpretation des Seriendebüts mit radikalen Änderungen im Spielablauf.**

NEED FOR SPEED NITRO

Die jüngste Spross der Rennspielserie für Wii und DS setzt voll auf Arcade-Rasereien – M! fährt die ersten Proberunden.

Wii Vollgas ohne Reue: Bei "NITRO" kommen Gasfüße auf ihre Kosten.

Die Ankündigung vor einigen Monaten überraschte, ist aber nachvollziehbar: Nachdem das Konzept, ein "Need for Speed" für alle Konsolen zu entwickeln, in den letzten Jahren zu immer weniger befriedigenden Ergebnissen führte, werden zukünftige Teile für die entsprechende Hardware maßgeschneidert. In M! 05/09 begutachteten wir mit "SHIFT" den realitätsnahen, simulationslastigen Neuanfang für PS3 und Xbox 360. Vor kurzem lud Electronic Arts zur Präsentation von "NITRO", das Wii- und DS-Besitzer in den Temporausch versetzen soll. Eins steht nach wenigen Runden fest: Unterschiedlicher könnten die "Need for Speed"-Varianten kaum sein.

"NITRO" schmeißt vieles von "Undercover", "Most Wanted" & Co. über Bord und orientiert sich in Richtung "Ridge Racer" oder "Burnout". Ihr brettert mit Vollgas durch eng abgegrenzte, schlauchförmige Kurse. Die beschränkte Freiheit fällt nicht weiter auf, denn bei Höllentempo und übertriebenen Drifts (die per Knopfdruck ausgelöst werden) habt

> Ihr brettert mit Vollgas durch eng abgegrenzte Kurse.

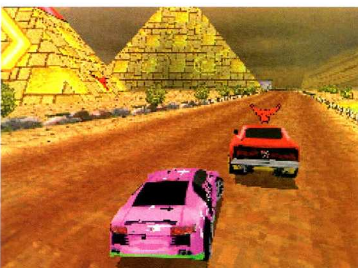
Ihr nur wenig Zeit, die bunte Umgebung zu bestaunen. Die wurde bewusst einfach inszeniert, denn laut Executive Producer Joe Booth sind den Entwicklern stabile 60 Bilder pro Sekunde wichtiger als Details am Straßenrand. Bei der uns gezeigten Fassung lief es zwar bislang nicht so flüssig wie angepeilt, aber es sind ja noch einige Monate Zeit. Ein witziger Grafik-Gag fiel uns auf: An Gebäuden und Mauern prangen Graffiti, die sich stets an der Autolackierung des Führenden orientieren. Seid Ihr vorn, dominiert Euer Emblem, das Ihr zuvor in einem per Remote handlich zu bedienenden Editor gebastelt habt. Die etwas abstrakte Optik macht auch vor den Automodellen nicht Halt. Sie basieren auf realen Fahrzeugen, werden aber durch ein überhöhtes Heck und größere Reifen leicht verfremdet.



Wii Ein traditionelles "Need for Speed"-Element bleibt erhalten: Auch diesmal ist Euch die Polizei stets auf den Fersen.

Das stark arcadelastige Fahrverhalten ist für "Need for Speed"-Kenner ungewöhnlich, zumal wir nicht allzu viel Tiefgang feststellen konnten. Noch wilder geht es bei der DS-Fassung zu, die von Firebrand Games (u.a. "TrackMania DS") entwickelt wird: Hier gehören sogar Sprünge und Salti auf Knopfdruck zum Programm, was die Rennen mehr zu rasanten Reaktionstests macht. Noch sehen wir die radikale Neuausrichtung skeptisch – aber vielleicht ist es genau das, was zu Wii und DS besser passt. *us*





DS "NITRO" für Nintendos Klappkonsole schaltet noch einen Gang höher: Die Umgebungen fallen ein Stück knalliger aus und Eure Vehikel beherrschen auf Knopfdruck waghalsige Stunts.

System	Wii / DS
Entwickler	EA Montral, Kanada / Firebrand Games, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Termin	3. Quartal

DAS GEFÄLLT UNS
- bunte und flotte Grafik
- keine verkrüppelte Umsetzung der 'großen' Versionen
- unkomplizierte Rennverläufe

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- technisch verbesserungsfähig
- zu viel Tempobolzerei
- DS-Fassung wirkt chaotisch

FAZIT » Im Rausch der Geschwindigkeit: "NITRO" will als unkomplizierte Gasfuß-Gaudi gefallen, braucht aber noch mehr Feintuning.

DJ HERO

Weg mit der Gitarre, jetzt sind Turntable-Rocker dran – M! hat alle Infos, wie Ihr mit dem DJ-Controller zu Mixgöttern werdet.

Plastikgitarren und -Schlagzeuge sind Euch nicht genug? Dann hat Activision das Richtige für Euch, denn bei "DJ Hero" schlüpft Ihr in die Rolle eines Plattenauflegers. Das Spielkonzept orientiert sich an "Guitar Hero", hat aber wichtige Eigenheiten. So drückt Ihr nicht einfach nur die passenden Noten auf Eurem Plastikinstrument nach, sondern nehmt deutlich mehr Einfluss auf den Sound Eurer Performance. Stets laufen zwei Songs parallel ab, die Ihr miteinander mixt – neben dem korrekten Treffen der Beats und dem Einspielen von Samples wechselt Ihr aktiv zwischen den Liedern. Das hört sich im ersten Moment kompliziert an und ist sicherlich nicht so einsteigerfreundlich wie ein "Guitar Hero". Dieser Tatsache sind sich die Entwickler Freestyle Games (u.a. "B-Boy") bewusst und versichern uns, dass auch Anfänger damit klarkommen. Die anschließende Vorführung zeigt aber, dass jede Menge Übung vonnöten sein wird – selbst beim einfachen Schwierigkeitsgrad ist mehr Aufmerksamkeit notwendig als mit Gitarre & Co.

Davon abgesehen überzeugt das einfallsreiche Steuerungskonzept rundum: Natürlich bekommt "DJ Hero" einen speziellen Controller, der mit dem Spiel gebundelt wird. Details und Funktionsweise der Kreuzung aus Mischpult und Plattenteller seht Ihr rechts oben. Der von uns begutachtete Prototyp fühlt sich sehr gut an und lässt erkennen, dass die Entwickler an alle Eventualitäten gedacht haben: Notwendige Bedienelemente für die Menüs wie Steuerkreuz und Tasten wurden elegant hinter einer Klappe versteckt. Links- und Rechtshändertauglichkeit ist garantiert, denn das Mixboard lässt sich an beiden Seiten des Plattentellers anstecken. An den letzten Feinheiten bis zur Massenproduktion wird noch geschraubt, an einer guten Handhabung zweifeln wir deshalb nicht.

> "DJ Hero" ist ein gewagter, aber reizvoller Neuling im Genre.

Wer sich übrigens noch an das alte, vergleichbare Pult von Konamis einzigem "Beatmania"-PAL-Versuch auf der PSone im Jahr 2000 erinnert

GUITAR HERO GREATEST HITS – DAS STECKT DRIN

Red Octanne und Activision lassen ihren Goldesel nicht zur Ruhe kommen. Als nächstes "Guitar Hero" steht mit den "Greatest Hits" eine Art Deluxe-Recycling an: Für den Mitte Juni erscheinenden Titel wurden die Songlisten der ersten fünf Serienteile durchforstet und 48 Lieder der "World Tour"-Behandlung unterzogen. Was bedeutet, dass Konsolen-Musiker sie nun als Originalaufnahmen genießen und nicht nur mit Gitarre und Bass performen, sondern sich auch ans Schlagzeug setzen und singen. Wir konnten ein paar Songs ausprobieren und sind von der Umsetzung der Beats und Rhythmen auf die Instrumente angetan, nur in Sachen Spielmodi tut sich wie erwartet nichts. Unten findet Ihr die komplette Songliste, die qualitativ weitgehend überzeugt, aber auch ein paar Fragen nach der Auswahllogik aufwirft: Chefredakteur Olli vermisst etwa schmerzlich seinen Liebling "Holy Diver" von Dio aus "Rocks the 80s". Und wieso bleiben sämtliche namhaften Aerosmith-Hits zugunsten einer unbekannten Nummer außen vor?



360 Bewährt: Der "Guitar Hero"-Bildschirmaufbau.

GUITAR HERO
- Blue Öyster Cult – "Godzilla"
- Boston – "More Than A Feeling"
- Deep Purple – "Smoke On The Water"
- Franz Ferdinand – "Take Me Out"
- Helmet – "Unsung (Live)"
- Incubus – "Stellar"
- Joan Jett & The Blackhearts – "I Love Rock N' Roll"
- Ozzy Osbourne – "Bark At The Moon"
- Pantera – "Cowboys From Hell (Live)"
- Queen – "Killer Queen"
- Queens Of The Stone Age – "No One Knows"
- The Donnas – "Take It Off"
- The Exies – "Hey You"
- White Zombie – "Thunder Kiss '65"

GUITAR HERO II
- Alice In Chains – "Them Bones"
- Avenged Sevenfold – "Beast And The Harlot"
- Danzig – "Mother"
- Foo Fighters – "Monkey Wrench"
- Iron Maiden – "The Trooper"
- Jane's Addiction – "Stop!"
- Kansas – "Carry On Wayward Son"
- Lamb Of God – "Laid To Rest"
- Lynyrd Skynyrd – "Free Bird"
- Mötley Crüe – "Shout At The Devil"
- Nirvana – "Heart-Shaped Box"
- Rage Against The Machine – "Killing In The Name"
- Reverend Horton Heat – "Psychobilly Freakout"
- Rush – "YYZ"
- Stone Temple Pilots – "Trippin' On A Hole In A Paper Heart"
- The Police – "Message In A Bottle"
- The Sword – "Freya"
- Warrant – "Cherry Pie"
- Wolfmother – "Woman"

GUITAR HERO: ROCKS THE 80S
- Anthrax – "Caught In A Mosh"
- Extreme – "Play With Me"
- Judas Priest – "Electric Eye"
- Poison – "Nothin' But A Good Time"
- Ratt – "Round and Round"
- Twisted Sister – "I Wanna Rock"

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
- AFI – "Miss Murder"
- Dragonforce – "Through The Fire And Flames"
- Heart – "Barracuda"
- Kiss – "Rock And Roll All Nite"
- Living Colour – "Cult Of Personality"
- Pat Benatar – "Hit Me With Your Best Shot"
- Priestess – "Lay Down"
- Slayer – "Raining Blood"

GUITAR HERO: AEROSMITH
- Aerosmith – "Back In The Saddle"

So wird mit dem Controller gemixt:

PLATTENTELLER
Der ist nicht nur zur Zier, sondern wird in Kombination mit den Tasten zum Scratchen genutzt. Scrollen Euch auf dem Display Pfeilsymbole entgegen, müsst Ihr im korrekten Moment die entsprechende Farbtaste halten und den Plattenteller nach vorn oder hinten schieben – bei 'einfach' reicht eine beliebige Richtung, auf höheren Stufen müsst Ihr 'oben' oder 'unten' treffen.

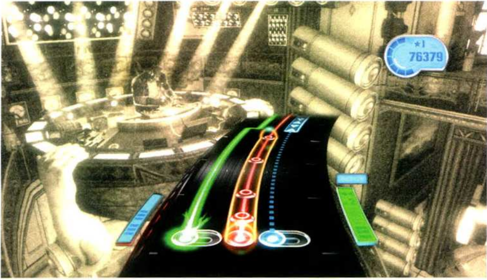
EUPHORIA-BUTTON
Die "DJ Hero"-Variante der Star Power nennt sich 'Euphoria'. Habt Ihr genug Beats am Stück getroffen, steigert Ihr per Knopfdruck die Begeisterung des Publikums und kassiert mehr Punkte.

CROSSFADE-REGLER
Mit dem Schieberegler bestimmt Ihr, welcher der beiden Songs eines Mixes zu hören ist. Steht er in der Mitte, werden sie gleich laut abgespielt. Steht er links, ist nur der Song der grünen Spur zu hören, rechts entsprechend nur das 'blaue Lied'. Wann Ihr was auswählen sollt, erkennt Ihr an Knicken in den Spurlinien.

EFFEKT-REGLER
Bei Passagen, die von orangen Linien umrahmt werden, könnt Ihr durch Drehen dieses Knopfs die Tonlage der entsprechenden Spur leicht anheben oder senken – das klingt so ähnlich wie der Whammy-Bar-Effekt bei "Guitar Hero".

GRÜNE / BLAUE TASTE
Hier greift das bekannte "Hero"-Prinzip. Drückt einfach auf den Knopf, wenn das entsprechende runde Symbol den unteren Bildschirmrand erreicht hat – die grüne Taste ist für die Beats beim linken Song zuständig, die blaue beeinflusst den rechten Track.

ROTE TASTE
Auf dieser Spur liegen einzelne Samples, die Ihr wie gewohnt im richtigen Augenblick per Knopfdruck aktiviert.



360 Die Ruhe vor dem Sturm: Rechts oben kündigen sich Pfeilsymbole an – jetzt heißt es gleich, fleißig mit dem Plattenteller zu scratchen.



360 Die orange Umrandung macht klar: In dieser Passage könnt Ihr mit dem Drehregler die Frequenz der Spur manipulieren.

– der "DJ Hero"-Controller ist klar besser.

Lasst Ihr Euch auf das DJ-Abenteuer ein, werdet Ihr reichhaltig versorgt: Etwa 100 Songs dienen als Basis für über 70 Mixes. Bestätigte Künstler wie David Bowie, 50 Cent, Gorillaz, Blondie, Marvin Gaye oder Nirvana bezeugen, dass ein breites Genrespektrum abgedeckt wird. Ein feiner Bonus: 10 weitere Tracks sind mit einem Gitarrenpart ausgestattet, damit ein zweiter Spieler parallel die Plastikklampfe schwingen kann. Die Inszenierung setzt andere Schwerpunkte als "Guitar Hero", ist aber nicht weniger spektakulär: Der 'DJ Highway' bringt die verschiedenen Symbole klar erkennbar auf den Schirm, während im Hintergrund die Party abgeht. Gut animierte Plattenaufleger regieren die Bühne, während knallige Licht- und Lasereffekte oder Dancefloor-Mädels für die passende Club-Atmosphäre sorgen.

"DJ Hero" ist ein gewagtes Projekt, denn so viel Mainstream-Appeal wie Gitarre oder Schlagzeug hat ein Plattenteller nicht. Wer mit der Thematik aber nicht auf Kriegsfuß steht, den erwartet ein reizvoller neuer Vertreter im Musikspiel-Genre – wir können es kaum erwarten, selbst für die Beats zu sorgen! *us*



360 Leuchtet die rote Spur auf, könnt Ihr kurzzeitig improvisieren und frei mit Samples herumspielen.

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	**Freestyle Games, England**
Hersteller	**Activision**
Genre	**Musikspiel**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
» hebt sich klar von "Guitar Hero" ab
» vielversprechende Musikauswahl
» interessantes Steuerungskonzept mit gewitztem Spezialcontroller
» coole Aufmachung

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» umfangreiche Tutorials wären sinnvoll
» Karrierestruktur hoffentlich originell

FAZIT » **"DJ Hero" geht seinen eigenen Weg und lockt mit tollem Sound, einfallsreicher Steuerung und viel Stil – genau das Richtige für gitarrenscheue Musikanten.**

THE CONDUIT

Durchgezockt: M! sagt Euch schon jetzt, wie gut der Wii-exklusive Ego-Shooter wird.

Wii Multitalent: Mit dem All-Seeing-Eye knackt Ihr Codes, entschärft Minen und schwächt Bossgegner.

Gaaanz vorsichtig! Wir haben einen gefunden: einen Ego-Shooter für Wii. Sind verdammt selten, die Dinger. Und wenn Ihr Euch ganz leise mit uns freut, läuft dieses Exemplar bestimmt nicht weg – sondern wandert Ende Juni sogar in Eure Konsole. Wir haben die Gelegenheit ergriffen und eine fast fertige Version von "The Conduit" durchgezockt.

Zunächst widmeten wir uns der Steuerung: Bei "The Conduit" stellt Ihr haarklein ein, wie sensibel Euer Fadenkreuz auf Controllerbewegungen reagieren soll. Vor allem das Festlegen der Deadzone, also des Bereiches, in dem Ihr nur das Zielvisier bewegt, ohne Euch umzublicken, erlaubt unterschiedliche Spielgefühle: von superschnell und leichtgängig bis hin zu schwergängig und träge – wenn Ihr es denn so mögt.

Davon abgesehen funktioniert die 'Lenkung' Eures Helden, wie es andere Wii-Ego-Shooter vorgemacht haben: Zielen mit der Remote, Granatenwurf per Nunchuk-Ruck, Schießen via B-Trigger. All das klappt ohne Probleme und fühlt sich nach einer gewissen Trainingszeit gut an.

Geschmeidig legen wir auf feindliche Supersoldaten an und trotzen Alienaggressoren mit einem reichhaltigen Arsenal an terrestrischen und futuristischen Gewehren – vom MG über Alienplasmaknarren bis hin zum Raketenwerfer. Bereits nach wenigen Minuten erbeuten wir das spielerisch interessanteste Technik-Gimmick: eine über der Handfläche schwebende Metallkugel, das sogenannte 'All-Seeing-Eye' (Bild oben). Dass die hanebüchene Story uns dessen Herkunft nicht im Ansatz vermittelt, ist schade, tut dem Spaß an den Einsatzmöglichkeiten aber keinen Abbruch: Wenn am Bildrand ein Symbol aufblinkt, könnt Ihr Türen öffnen, Geheimverstecke aufspüren oder Terminals hacken. Leider bremst das nach dem ersten Spieldrittel regelmäßig eingesetzte Minen-Entschärfen das Tempo ab – zumal Ihr in den Schlauchlevels kaum Chancen habt, die fast unsichtbaren Todbringer zu umgehen. Trotz dieser Schwäche sind die teils beinharten Shootouts ein echter Spaßbringer: Die einfallsreichen Knarren haben Zug, die Gegner gehen schick animiert in die Knie. Abgerundet wird der in jedem Fall empfehlenswerte Shooter durch einen Mehrspieler-Part, der uns an "Perfect Dark" auf dem N64 erinnert – nächsten Monat gibt es den Test mit allen weiteren Infos. *ms*

Stellt haarklein ein, wie sensibel Euer Fadenkreuz auf Bewegungen reagiert.





Wii Mit Blei und Schrot gegen Söldner und Alieninsekten: Weder menschliches noch fliegendes Feindvolk ist sonderlich schlau.

»SO KONFIGURIERBAR WIE MÖGLICH!«

M!: Was war Euer wichtigstes Anliegen in puncto Steuerung?
Nofsinger: Wir haben gemerkt, dass verschiedene Teammitglieder ganz unterschiedliche Präferenzen haben. Daher wollten wir die Steuerung so konfigurierbar wie möglich halten. Profizocker stellen die Sensibilität und Umschau-Geschwindigkeit hoch und können blitzschnell reagieren – Einsteiger drehen diese Regler nach unten, damit sie nicht ständig das Blickfeld verreißen. Wenn Ihr dann Eure perfekte Einstellung gefunden habt, dann schreibt Euch die Zahlenwerte auf und teilt sie mit Eurem besten Kumpel.

Es gab Gerüchte, dass "The Conduit" Wii Motion Plus unterstützen soll – warum wurde daraus nichts?
Ganofsky: Für unsere Bedürfnisse reicht die normale Remote – wir müssen keine Schwungbewegung wie z.B. einen exakten Schwertstreich messen. Es wäre also nur ein Marketing-Gag.



Gesprächig: Chef-Kreativkopf Eric Nofsinger (links) und Studioboss Kerry Ganofsky.

Lange Zeit hattet Ihr keinen Publisher für "The Conduit"...
Ganofsky: Während andere Firmen oft nur die Kohle für einen Prototyp haben, war unser Projekt komplett vorfinanziert – wir konnten unser Wunschspiel in Ruhe und ohne Druck von außen entwickeln. Aber auch nachdem Sega an Bord war, mussten wir keinerlei Kompromisse eingehen.

System	Wii
Entwickler	**High Voltage Software, USA**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**Juni**

DAS GEFÄLLT UNS
- gelungene Steuerung
- druckvolle und einfallsreiche Schießgewehre
- All-Seeing-Eye bringt Abwechslung
- knackige Shootouts

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- sehr lineares Leveldesign
- Grafikqualität schwankt stark
- Story teils arg dämlich

FAZIT » **"The Conduit" wird kein Ausnahmespiel, dafür ein richtig guter Wii-Shooter mit vorbildlich konfigurierbarer Steuerung.**

RESIDENT EVIL THE DARKSIDE CHRONICLES

Teil 5 durchgespielt und Lust auf Zombie-Nachschub? Hier kommt ein fetziger Lightgun-Shooter für Nintendos Wii!

Wii Einige Texturen sind aktuell noch arg grob – bei den Hemden gut zu sehen.

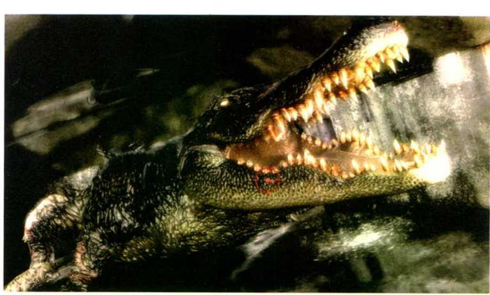
Sony PlayStation, 1998: Polizist Leon S. Kennedy und Claire Redfield stehen im Action-Abenteuer "Resident Evil 2" Horden von Zombies und mutierten Wesen gegenüber. "The Darkside Chronicles" bietet Ende 2009 eine alternative Sicht auf diese schrecklichen Vorfälle – in Form einer Lichtpistolen-Knallerei, bei der Ihr wie auf Schienen durch die Levels gleitet. Geballert wird per Remote, eine Unterstützung von Wii Motion Plus (siehe Seite 67) ist laut Produzent Masachika Kawata nicht ausgeschlossen.

Zieht den Zombies mit dem Messer einen Scheitel!

Im Vergleich zum indizierten Lightgun-Vorgänger "The Umbrella Chronicles" änderte sich nicht nur das Szenario: Die Waffenwahl erfolgt auf Wunsch nun per Steuerkreuz – weist wie in "Resident Evil 5" den vier Richtungen verschiedene Items zu und wählt sie blitzschnell per Tastendruck. Zudem sorgt eine an den Kinofilm "Cloverfield" erinnernde Wackelkamera für Dynamik. Spielt Ihr Claire, seht Ihr Euren Partner Leon immer wieder durchs Bild huschen, auf Zombies ballern und Euch aus der Patsche helfen. Körpereinsatz ist beim Befreien aus den Zombieklauen oder dem Einsatz des Nahkampfmessers gefragt – schüttelt den Controller, um die Untoten umzustoßen oder ihnen mit der Klinge einen Scheitel zu ziehen. Die audiovisuelle Darstellung ist explizit: Blut spritzt, Köpfe explodieren unter dem fauchenden Geräusch der Shotgun. In dieser Form wird auch "The Darkside Chronicles" in Deutschland auf der Liste der indizierten Spiele enden.

Die von Kentaro Noguchi (Produzent bei Entwickler cavia) vorgespielten Szenen boten kompetente Lightgun-Kost mit dramatischen Bosskämpfen, Routenwahl an Schlüsselpositionen und durchschlagskräftigen Wummen. Grafische Details wie Einschusslöcher, berstende Objekte und stimmungsvolle Lichteffekte halten bei Laune. Im Multiplayer-Modus ist der Partner übrigens nicht sichtbar im Bild unterwegs, lediglich zwei Fadenkreuze flitzen über den Schirm.

Achtung "Resident Evil"-Fans: "The Darkside Chronicles" wird neue Storydetails enthüllen! *os*



Wii See you later, Alligator: Mutierte Tiere gehören seit Anbeginn der Serie zum Pflichtprogramm – dieses Riesenreptil fungiert als Zwischenboss.



Wii Spielt Ihr als Claire Redfield, seht Ihr Euren Partner Leon S. Kennedy (rechts) immer wieder ins Bild huschen – das verstärkt das Teamgefühl.

EA-KONKURRENZ

Mit "Dead Space" präsentierte Electronic Arts letztes Jahr einen kompromisslosen Weltraum-Horror für PS3 und Xbox 360, der weltweit Auszeichnungen einheimste. Die Vorgeschichte der Third-Person-Metzelei erzählt Ende 2009 "Dead Space Extraction" – ein Lightgun-Shooter für Nintendos Wii (siehe Bild). Die Knallerei wird alle liebgewonnenen Serien-Zutaten bieten: das Abtrennen von Gliedmaßen, die Verlangsamung der Zeit durch Stasis-Einsatz sowie alle Waffen inklusive Flammenwerfer. Die Steuerung ist an die Wii-Besonderheiten angepasst, so erfolgt die Wahl der Wumme beispielsweise durch das Drehen der Remote. Ein Leuchtstab, der durch wiederholtes Schütteln der Fernbedienung aufgeladen werden muss, bringt Licht in dunkle Räume und Adrenalin in die Blutbahn: Schießen und Aufladen gleichzeitig ist nicht möglich, was Euch kurzzeitig verwundbar macht.



System	**Wii**
Entwickler	**cavia, Japan**
Hersteller	**Capcom**
Genre	**Lightgun-Shooter**
Termin	**2009**

DAS GEFÄLLT UNS:
- packende Kameraperspektiven
- Itemzuweisung auf Steuerkreuz, was z.B. fixes Auswählen der Wummen ermöglicht
- erfahrt neue Storydetails aus der "Resident Evil 2"-Ära

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- die Sprachausgabe wirkt derzeit unfreiwillig komisch
- Texturen könnten schärfer sein

FAZIT » **Lichtpistolen-Action im "Resident Evil 2"-Setting: schnörkellose Ballerei mit vielen bekannten Gesichtern und Monstern.**



BRÜTAL LEGEND

Back out of Hell: Tim Schafers Heavy-Metal-Hommage greift nach dem Publisherwechsel erst recht in die Saiten.

Lang ist's her: Auf der Games Convention 2007 erwischten wir in einem winzigen Kabuff voller Heavy-Metal-Plattencover den "Psychonauts"-Macher und Adventure-Witzbold Tim Schafer beim Biertrinken. Nach viel Geheimhaltungs-Brimborium seitens des damaligen Publishers Vivendi rückte der sympathische Kreativ-Guru mit seinem neuen Projekt heraus: "Brütal Legend" sollte in jener trashigen Fantasy-Welt spielen, die auf den Metal-Covern der 80er-Jahre visualisiert wurde. Obwohl damals nur ein technisch unspektakulärer Trailer den muskelbepackten Roadie Eddie Riggs als Hauptfigur vorstellte, verließen wir Schafers Bierstübchen ebenso verwirrt wie euphorisiert. Verwirrt, weil Schafer über das Spielkonzept nur nebulös "Action-Adventure in einer offenen Metal-Welt" orakelte. Euphorisiert, weil der Look des Trailers, die Landschaften aus verchromten Riesenschädeln, die anzüglich animierten Sado-Spinnenfrauen und die langmähnigen Motorrad-Axtkrieger so gut zu Jack Black ("Tenacious D"), der Stimme von Eddie, passten. Zweieinhalb Jahre, einen Publisher-Wechsel und etliche Flaschen Bier später, geht "Brütal Legend" jetzt mit Electronic Arts auf eine letzte Presse-Tour, bevor der Release-Vorhang im Oktober endgültig fällt. Inzwischen wissen wir auch, wie sich Schafers spielerische Musikgeschichte genretechnisch einordnen lässt, sind aber immer noch verwirrt.

Genre: Alle?

Die bislang gezeigten Spielelemente vermitteln uns den Eindruck eines

PS3 Unliebsamen Wildnisbewohnern entgeht Ihr im Hot Rod per feurigem Nitro-Boost.

PS3 Mit einigen Headbangern als Unterstützung nimmt sich Eddie die großfäustigen Handlanger der widerborstigen Hair-Metal-Fraktion vor.

im Spielverlauf dynamisch komplexer werdenden Genre-Mixes. Eddies erste Schritte nach seiner Teleportation in die Metal-Dimension gestalten sich als klassische Hack'n'Slay-Orgie. Feinde werden per Schlachtbeil 'Separator' oder durch die explosiven Klänge der Gitarre 'Clementine' entsorgt. Ein kurzer Druck auf den Gitarrenknopf feuert Energieblitze ab, längere Tastenbetätigung entzündet Feuergarben und per Tastenkombination lasst Ihr die Erde beben. Durch Gitarren-Soli bringt Ihr schließlich die Gesichter Eurer Feinde zum Schmelzen. Buchstäblich, denn die als Rhythmus-Minispiel (ohne Gitarren-Controller) umgesetzten Schlachthymnen aktivieren komplexe Zauberattacken und führen außerdem das nächste Spielelement ein. Nach einigen Spielstunden bläst Eddie nämlich zum strategischen Gitarren-Kreuzzug gegen die Ordnung des lächerlich frisierten Glamrock-Generals Lionwhyte (Rob Halford, Judas Priest).

Gitarren-Soli bringen Feindgesichter zum Schmelzen!

Untermalt von unsterblichen Rocksongs aus dem Autoradio seines Hotrods, braust Mr. Riggs durch eine weitläufige Spielwelt voller überdimensionierter Metal-Symbole und rekrutiert mittels Konzerteinlagen die Fan-Geister der Unterwelt. Diese strömen aus Geysirartigen Gebilden und verwandeln sich in Merchandising-Kiosken in Rohstoff für Eddies Armee. Je mehr Fans er hat, umso mehr Krieger darf er ausheben. Mit dem Digikreuz gebt Ihr den Truppen Befehle. Stiernackige Headbanger kümmern sich um den Nahkampf und bilden bei Bedarf einen Defensiv-Moshpit um Eddie. Metal-Bitches übernehmen den Fernkampf und klettern auf seine Schulter, um weiterschießen zu können. Bassist Thunderhog tuckert mit einem monströsen Motorrad übers Schlachtfeld und heilt Verwundete mit sonoren Tieftönen.

PS3 Eddie und seine Mitstreiter loten die taktischen Möglichkeiten der Fan-Geysirquellen aus. Völlig klar: Hier muss eine Rockbühne hin!

Ob dieser Genre-Mix funktioniert, wie die anderen Einheiten aussehen, warum sich Eddie in einen Fledermausdämon verwandelt und welche Rolle der mysteriöse Kill Master alias Lemmy Kilmister spielt, erfahrt Ihr im Rocktober. *mw*

TIM SCHAFER ÜBER EDDIE RIGGS' VORFAHREN

Obwohl sich "Brütal Legend" spielerisch komplett von Schafers Frühwerken abhebt, fällt dem geneigten Fan bereits bei seinen legendären Lucas-Arts-Adventures der Hang zu Heldenfiguren mit Heavy-Metal-Affinität auf. Darauf angesprochen, erzählte uns der Meister, dass sowohl Hoagie aus "Day of the Tentacle" als auch Eddie Riggs auf einem ehemaligen Bekannten Schafers basieren. Dieser war tatsächlich Metal-Roadie und verzapfte ihm dermaßen haarsträubende Geschichten aus seiner Tour-Zeit mit der Band Megadeth, dass er Schafer gleich zweimal zu einer virtuellen Hommage inspirierte. Auch die Höllenmaschine des Bikers Ben aus "Full Throttle" oder der Knochenwagen in "Grim Fandango" sind Elemente, die als Vorläufer zu Eddies Gefährt in "Brütal Legend" gelten können.



Ob Hoagie ("Day of the Tentacle", links) in seiner Zeitreise-Toilette oder Biker Ben aus "Full Throttle": Schafers Charaktere rocken!

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Double Fine Productions, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Action-Rock-Strategical**
Termin	**16. Rocktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- erfreulich ungewöhnliches Brütal-Fantasy Szenario
- offene Welt voller witziger Anspielungen und Metal-Klischees
- eigenwilliger Plattencover-Look
- Jack Black und weitere Gods of Metal als hochkarätige Sprecher

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- spielerisch riskanter Genre-Mix
- Szenario nicht Hip-Hop-kompatibel
- Engine wirkt technisch mittelmäßig

FAZIT » **Wenn Schafer den spielerischen Gesamteindruck nicht über seiner schwermetallisch verchromten Erzählkunst aus den Augen verliert, steht uns ein künstlerisch wertvolles, witziges Action-Rock-Strategical ins Haus.**

RED DEAD REDEMPTION

Rockstar macht den Wilden Westen unsicher: Wir satteln auf und prüfen, ob Cowboys so cool sein können wie "GTA"-Ganoven.

Gleich drei Kandidaten wollen dieses Jahr beweisen, dass der Wilde Westen videospieltauglich ist. Codemasters' "Damnation" und Ubisofts "Call of Juarez: Bound in Blood" legen in Kürze vor, der ambitionierteste Titel erscheint erst gegen Ende des Jahres: Rockstar will mit "Red Dead Redemption" einen Meilenstein abliefern – quasi das "Grand Theft Horse".

In der Deutschland-Zentrale machten wir den ersten Ausflug in die Spielewelt: "Red Dead Redemption" spielt rund 50 Jahre nach dem Vorgänger (siehe Kasten) und hat inhaltlich nichts mit diesem zu tun. Das anbrechende 20. Jahrhundert verdrängt die 'klassische' Westernzeit, so beginnt die Industrialisierung der Welt und der staatliche Einfluss wächst. Vor allem verwischt die klassische Trennung zwischen guten Helden und bösen Schurken, was auch auf den Protagonisten zutrifft: James Marston war früher Mitglied einer berüchtigten Gang und eigentlich im Ruhestand auf seiner kleinen Ranch, wird aber von der Vorläuferorganisation des FBI in ihre Dienste gezwungen.

360 Euer Pferd verhält sich realistisch und ist intelligent: Wenn Ihr die Waffe zückt, folgt der Gaul halbwegs dem von Euch vorgegebenen Weg.

Männer des Westens

Wie beim urbanen Gangster-Vorbild "GTA" seid Ihr in Third-Person-Ansicht in einer freien Welt unterwegs. Die umfasst eine spürbar größere Fläche als Liberty City und besteht aus drei zusammenhängenden, aber unterschiedlichen Bereichen. Das Grasland im Norden bekamen wir nicht zu Gesicht, das von der Sonne ausgebleichte Grenzgebiet und das durch kräftigere Sandtöne geprägte Mexiko überzeugten. "Red Dead Redemption" gibt bereits jetzt ein gutes Bild ab: Die weitläufigen Landschaften und eine große Fernsicht gefallen. In den Umgebungen seht Ihr allerhand Pflanzen und Felsstrukturen, was einen sehr natürlichen Eindruck erzeugt. Die klassischen Western-Siedlungen mit Saloon und anderen Holzgebäuden sind ebenso ansehnlich wie die lebensecht animierten Charaktere: Menschen und Pferde verhalten sich dank bewährter Rage-und Euphoria-Technologie in jeder Lage realistisch.





Rauchende Colts

John Marston kennt sich mit Revolver, Gewehren und anderen Schießgeräten aus: Eure Wumme wählt Ihr mit dem rechten Stick, beim Anvisieren zoomt die Kamera näher an Euch heran und erlaubt damit genaueres Zielen. Als kompetenter Westernheld kann Marston auch hinter Gegenständen in Deckung gehen. Das erinnert an "GTA IV", hat aber einige Eigenheiten: So fokussiert sich das Bild auf Euer Ziel, während der Vordergrund



360 Dampfrösser nehmen unbeirrt ihren Weg: Feuergefechte mit dem Personal fordern Mut und Können.



360 Der kluge Westernheld geht in Deckung: John Marston nutzt Wände, Pflanzen und sogar Tierkadaver, um hinter ihnen Schutz zu suchen.

DER VORGÄNGER



"Red Dead Revolver" erschien 2004 für PS2 und Xbox und setzte auf eine klare Trennung zwischen Gut und Böse. Eine offene Spielewelt gab es nicht, die bleihaltige Action führte durch lineare Levels mit wechselnden Helden. Schon damals besaß die Hauptfigur Red Harlow den 'Dead Eye'-Zeitlupenschuss. Das gelungene Action-Spektakel (81% in MAN!AC 07/04) hatte eine langwierige Entstehungszeit hinter sich: Von den kalifornischen Angel Studios ursprünglich für Capcom entwickelt, wurde "Red Dead Revolver" bereits auf Messen präsentiert, dann aber fallen gelassen. 2002 erwarb Rockstar die Rechte am Spiel zusammen mit dem Studio (das in Rockstar San Diego umbenannt wurde) und veranlasste spielerische und grafische Änderungen, die das Game mehr in die Richtung der berühmten 'Spaghetti-Western' rückten.



360 Gut geblufft ist halb gewonnen: Nebentätigkeiten wie ein zünftiges Pokermatch dürfen nicht fehlen.

unscharf wird – ungewohnt, aber praktisch. Auf Tastendruck aktiviert Ihr die 'Dead Eye'-Funktion, wodurch sich das Geschehen verlangsamt. Das gibt Euch die Möglichkeit, entweder genauer zu zielen oder (beim Revolver) mehrere Schüsse aufzuschalten, die dann rapide abgefeuert werden. Bemerkenswert: Der "Read Dead Redemption"-Held erholt sich nach einer Weile von alleine. Zusammen mit dem Versprechen, dass die Missionen ausreichend Checkpoints besitzen, dürfte das so manchen "GTA"-Frust verhindern.

Neben den Hauptmissionen geht Ihr allerlei Nebenbeschäftigungen nach. In einer Stadt zockt Ihr etwa beim 'Fünf-Finger-Filet'-Messerspiel (stecht eine Klinge flott zwischen die Finger Eurer Hand) um Geld oder Ihr jagt wilde Tiere und verkauft die Felle. In der belebten Spielewelt passiert ständig etwas um Euch herum: Mal beobachtet Ihr ein Rudel Coyoten bei der Jagd, mal flüchtet eine Postkutsche vor Räubern oder jemand wird am Seil hinter einem Pferd hergeschleift. Solche Vorkommnisse könnt Ihr ignorieren oder Euch einmischen, was Euer Ansehen beeinflusst – je nachdem, auf welche Seite Ihr Euch stellt. An Missionen erlebten wir einen Shootout in einer Siedlung, den Schutz einer Kutsche, bei der Marston als bewaffneter Beifahrer die Angreifer abwehrt, sowie ein begleitender Ritt an der Seite eines Postzugs.

Unseren ersten Eindrücken zufolge hat das Western-Epos das Zeug zum besagten "Grand Theft Horse". Technik und Design lassen schon jetzt wenig Wünsche offen – und verknüpft mit den bewährten "GTA"-Stärken sollte eigentlich nichts schiefgehen. *us*

> Das Western-Epos hat das Zeug zum "Grand Theft Horse".



360 Mit Kutschen kommt Ihr schneller voran: Allerdings geratet Ihr auch mit ihnen in Situationen, bei denen Ihr Angreifer abwehren müsst.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Rockstar San Diego, USA**
Hersteller	**Take 2**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- lebendige Westernwelt ist unverbrauchtes Szenario
- Grafik sieht schon jetzt sehr gut aus
- dynamische Schusswechsel
- jede Menge Potenzial für Missionen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Story-Gehalt noch nicht einschätzbar

FAZIT » **Ab in den Wilden Westen: Das Abenteuer von John Marston wirkt bereits jetzt wie die ideale Mischung aus Cowboy-Welt und "GTA"-Spieldesign.**



TORU IWATANI

M! spricht mit dem Schöpfer der legendären Videospiel-Ikone Pac-Man über seine Arbeiten und Gedanken zu modernen Spielen.

M! Games: Wie kamen Sie dazu, Videospiele zu entwickeln?

Toru Iwatani: Schon in meiner Kindheit hatte ich Freude daran, für andere Leute Sachen zu entwerfen und sie damit zu überraschen. Ich bastelte anfangs Spiele aus Papier und sah, dass sie den Menschen Spaß machten. Deshalb bin ich später zur japanischen Videospielfirma Namco gegangen.

Obwohl Sie ursprünglich an einer Mischung aus "Breakout" und Flipper arbeiteten, haben Sie etwas erfunden, das zum eigenständigen Klassiker wurde: "Pac-Man". Was war Ihr Hauptziel bei diesem Spiel?

In den späten 70er-Jahren waren Spielhallen nur ein Tummelplatz für Jungs. Die Spiele dort drehten sich um düstere und brutale Aufgaben, bei denen Aliens oder Menschen umgebracht wurden. Ich wollte einen freundlicheren Ort daraus machen – einen, der auch Frauen oder Paare anlocken könnte und eine friedlichere Art von Spielern beherbergt.

Wie war Ihre Herangehensweise an ein Spiel, das auch Frauen ansprechen sollte?

Um Frauen dafür zu begeistern, habe ich eine Idee gesucht, bei der es vor allem um die Tätigkeit des Essens ging. Ich hatte das Ziel, ein Spiel mit folgenden Eigenschaften zu schaffen: Es sollte liebreizend und einfach zu spielen sein sowie viel harmlosen Spaß verbreiten. Mein Entwurf setzte darauf, dass Spieler jeden Alters und Geschlechts

Name: **Toru Iwatani**
Alter: **53**
Position: **Professor an der Tokio Polytechnik Universität**

Softografie (Auszug):
Gee Bee (1978) – Design
Cutie Q (1979) – Design
Pac-Man (1980) – Design
Libble Rabble (1983) – Design
Pac-Man Championship Edition (2007) – Design

»"Pac-Man" ist für sich betrachtet ein ausgefeiltes Konzept.«

sofort damit loslegen konnten, ohne eine Anleitung lesen zu müssen. Die größte Herausforderung war es, ein schlichtes Design zu finden, das trotzdem eine emotionale Bindung erlaubte. Letztlich hat das geklappt – die ganze Welt hat darauf positiv reagiert!

Ist es wahr, dass Pac-Mans Aussehen von einer Pizza inspiriert wurde?

Ja. Nachdem wir 'Essen' als zentrales Element des Spiels bestimmt hatten, erweckte eine Form meine Aufmerksamkeit: Ich hatte mir eine runde Pizza zum Mittagessen bestellt, bei der schon ein Stück fehlte. Ich dachte mir: "Das ist es!" Die Umrisse von dem, was nun Pac-Man ist, schossen mir durch den Kopf. Als Objekte haben Pac-Man und die Geister einen einfachen und anhaltenden Charme, der auch Frauen anspricht.

Wie ging es in der Entwicklung weiter? Was war das Konzept hinter dem Labyrinth und seinem Aufbau? Wie kamen Sie auf die Power-Pillen und die Geister?

Ich wollte den Spielablauf simpel halten. Deshalb kam ich auf die Idee, ein Labyrinth aufzubauen, das nur Bewegungen in vier Richtungen erlaubte. Die Power-Pille ist von Popeye und seinem Spinat inspiriert, während sich das Verhältnis zwischen Pac-Man und den Geistern an dem Cartoon-Duo Tom & Jerry orientiert.

Die Geister bewegen sich bekanntlich nicht zufällig. Warum haben Sie sich so viel Mühe bei der Erstellung ihrer Laufwege gegeben?

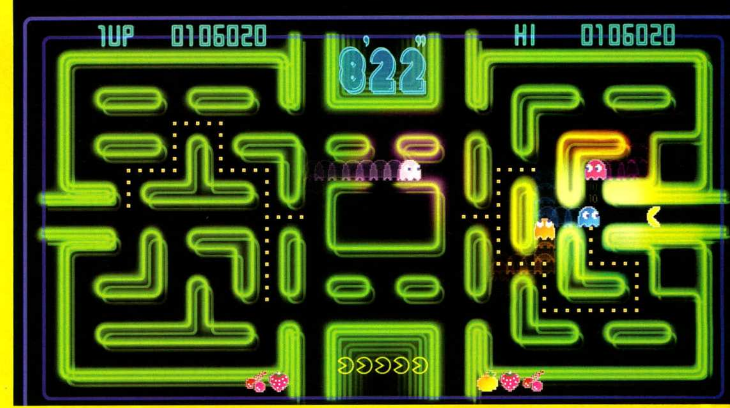
Wäre die Programmierung so gewesen, dass die vier Geister ständig auf Pac-Mans gegenwärtigen Aufenthaltsort losstürmen, kämen sie wie eine aufgereihte Perlenkette daher – was wäre daran spannend gewesen? Darum haben wir Algorithmen eingefügt, die wie eine einfache künstliche Intelligenz wirken und die Geister aus verschiedenen Richtungen auf Pac-Man hetzen.

Gab es Ideen, die Sie weglassen mussten und gerne eingebaut hätten? Wenn Sie eine Zeitmaschine hätten, würden Sie zurückreisen und etwas ändern?

Während der Designphase gab es 'Türen', die sich öffneten und schlossen und so ein Hindernis beim Weg durch das Labyrinth bildeten. Trotzdem würde ich nichts ändern. Warum? Weil "Pac-Man" für sich betrachtet ein ausgefeiltes Konzept ist – das Hinzufügen oder Entfernen von irgendetwas wäre einfach nicht akzeptabel.

Erinnern Sie sich an die Reaktionen, als das Spiel fertig war? Wann hatten Sie erstmals den Eindruck, dass "Pac-Man" zum großen Erfolg werden könnte?

In Japan reagierten die Spieler anfangs zurückhaltend, doch letztlich wurde das Spiel zu einem Dauerbrenner. Im Westen war es gleich ein gewaltiger Hit: Menschen, die sonst gar keine Spiele anfassten, wurden begeisterte Fans und die Medien berichteten eine ganze Menge über "Pac-Man".



360 27 Jahre nach dem Original entwickelte Iwatani "Pac-Man Championship Edition" für Xbox Live Arcade.

Zu "Pac-Man" gibt es viele Fortsetzungen. Waren Sie an diesen beteiligt und haben Sie einen Liebling?

Ich arbeitete bei "Pac-Land" und "Pac-Mania" mit, aber am meisten mag ich "Pac-Land". Es war ein Vorreiter für Spiele mit einem horizontal scrollenden Bildschirm. Laut Shigeru Miyamoto wurde sogar sein "Super Mario Bros." davon beeinflusst.

Die neueste "Pac-Man"-Fortsetzung ist die 2007 auf der Xbox 360 erschienene "Championship Edition". Wie kamen Sie zu dem Entschluss, dass die Zeit reif war für ein frisches "Pac-Man"-Spiel auf einer HD-Konsole?

Mich reizten die Echtzeit-Rivalitäten, die nun dank der High-Score-Listen via Internet-Anbindung entstehen können. Außerdem erlaubte die neue Technologie verbesserte Design-Möglichkeiten aufgrund der leistungsfähigen Hardware.

Welche Schlüsselelemente wollten Sie vom Ur-"Pac-Man" beibehalten?

Ich wollte eine geradlinige Evolution des Spiels schaffen, mit der Schlichtheit des Originals und der Vermeidung überflüssiger Gimmicks als Grundprinzipien. Meiner Meinung nach wollen nur wenige Spieler komplexe Abläufe als Unterhaltung.

Welche Neuerungen haben Sie eingefügt und was waren die Gründe dafür?

Eine wichtige Sache war die Einführung eines Zeitlimits. Das erhöht Spannung und Tempo beim Spiel und verstärkt das Erlebnis. Und der Wettbewerbsgedanke durch die High-Score-Listen hat sich als großer Erfolg erwiesen.

Sie haben Namco 2007 verlassen. Sind die Gerüchte wahr, dass "Pac-Man Championship Edition" Ihr letztes Spiel ist?

Keine Sorge, ich bleibe der Spieleindustrie schon erhalten. Meine Arbeit in diesem Bereich ist noch nicht beendet. Derzeit verfolge ich jedoch andere Aufgaben.

Wo sind Sie derzeit tätig?

Auf Grundlage meiner 30-jährigen Erfahrung und dem Know-how der Abläufe in einer Videospielfirma unterrichte ich jetzt Studenten in Spielentwicklung an der Tokio Polytechnik Universität. Außerdem führe ich Forschungen im Bereich Serious Games durch.

Wie lautet Ihre Meinung zum derzeitigen Stand der Videospielindustrie? Was halten Sie von den Ansätzen vieler Firmen, Spiele übertrieben kompliziert zu machen oder sie in interaktive Filme umzuwandeln?

Wir sollten feststellen, wo die Interessen von Gelegenheitsspielern und Hardcore-Fans liegen – und dann Produkte entwickeln, die zu allen passen. Ein extravagantes Party-Outfit hat im Alltag nur begrenzten Nutzen, das Gleiche trifft auf allzu komplexe Spiele zu.

Was halten Sie vom gegenwärtigen Interesse an Retro-Spielen? Es sieht ja so aus, als ob Wii, DS und das Internet wieder einen Markt für 'Nur mal kurz spielen'-Titel erschlossen haben.

Die Hardware vor 20 oder 30 Jahren hat uns stark eingeschränkt, vor allem in puncto Grafik. Deshalb war das spielerische Grundgerüst entscheidend dafür, ob man Interesse wecken konnte. Der Retro-Boom ist der Beweis, dass das universelle Interesse am Spielen selbst besteht und nicht nur an der Präsentation.

Wie fühlt es sich an, der Schöpfer der vielleicht bekanntesten Videospiel-Ikone aller Zeiten zu sein?

Die Menschen sehen "Pac-Man" aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Manche empfinden es als einfach, andere als tiefgründig; für einige ist es Massenware, für andere ein Hardcore Game. Was mich daran erfreut, ist, dass die Leute insgesamt so viele verschiedene Gründe haben, "Pac-Man" zu mögen.

Was kann "Pac-Man" Ihrer Meinung nach heutigen Entwicklern und Firmen beibringen?

"Pac-Man" ist das perfekte Videospiel, weil sein Design den Spieler und dessen Unterhaltung im Fokus hat. Der Grundsatz ist "Spaß zuerst". Dieses Prinzip ist für mich unverrückbar und die Basis dafür, was ich von Entwicklern heute erwarte: dass sie verstehen, wie wichtig es ist, die Herzen der Leute zu erobern.

Das Gespräch führte Craig Grannell.

Wer hat's erfunden?

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal dreht sich alles um...

Die erste Heldin



Frauen in Videospielen sind ein bemerkenswertes Phänomen, wie dieser Monat erneut bestätigt. In "Damnation" darf der wohlgeformte Sidekick zwar erst im Koop-Modus ran, "Sacred 2: Fallen Angel" stellt hingegen gleich drei Damen zur Auswahl.

Doch welches Spiel darf sich rühmen, die erste Heldin hervorgebracht zu haben? Es beginnt alles ganz unschuldig, als dem Pillenfresser Pac-Man 1981 ein weibliches Pendant zur Seite gestellt wird. "Ms. Pac-Man" bietet mit vier Labyrinthen mehr Abwechslung als das Original, die Weiblichkeit der Protagonistin ist indes nur kosmetischer Natur: Mit minimalen Mitteln verleihen die Entwickler dem gelben Kreis weibliche Züge durch Lippenstift, Schönheitsfleck und eine Schleife.

1987 schickt Nintendo mit Samus "Metroid" Aran ebenfalls eine Frau ins Rennen, das Geschlecht der rundum gepanzerten Kopfgeldjägerin spielt dabei noch keine Rolle und ist manchen Spielern gar nicht erst bewusst. "Resident Evil" stellt 1996 die optionale Heldin Jill Valentine als schutzbedürftiges Wesen vor und schickt sie mit stärkeren Waffen als den Kollegen Chris Redfield ins Rennen. Erst später im selben Jahr etabliert "Tomb Raider" den weiblichen Helden. In den Folgejahren lösen sich die Damen allmählich von Lara Crofts figurbetontem Image. Der PS2-Horror "Rule of Rose" (2006) setzt seine ängstliche Protagonistin bösartigen Ränkespielen pubertärer Mädchen aus, mit Jade verzichtet Ubisoft in "Beyond Good & Evil" gänzlich auf sexuellen Schauwert. Im Gegensatz dazu steht Tecmo: Die "Dead or Alive"-Prügelserie sowie deren Ableger zelebrieren wogende Polygonbrüste, die nicht einmal die zunehmend üppigen "Soulcalibur"-Mädels toppen können.

Die meisten Spiele setzen noch immer auf traditionelle Rollenbilder bei Männern und Frauen. Im Vordergrund steht dabei meist der primitive Schauwert beim männlichen Publikum. Doch die Zukunft gehört wehrfähigen Ladys wie Cate Archer ("No one lives forever"), Nariko ("Heavenly Sword") oder der agilen Langhaarigen aus "Bayonetta", die noch in diesem Jahr Dämonen den Kampf ansagt. *mh*

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Ms. Pac-Man

Die First Lady der Videospiele

Erscheinungsjahr: **1981**
Hersteller: **Midway**
System: **Arcade**

1990 HIGH SCORE 1990

1UP 10690 HIGH SCORE 10690



Tomb Raider

Silent Hill 3

Dead or Alive Xtreme 2

SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 108 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	**99**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

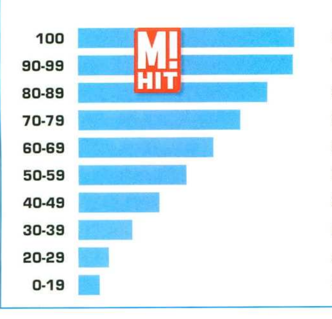
Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



Wertung	Bedeutung
100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

ACHT SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Virtua Tennis 2009 (PS3)
Hört zurzeit: Heaven & Hell – The Devil You Know


"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Guilty Gear Judgment (PSP)
Sieht zurzeit: große Fasane & kleine Stare
Hört zurzeit: Chimaira, Crosscut


"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: FUEL (PS3)
Sieht zurzeit: Eurovision Song Contest (TV)
Hört zurzeit: Spongebob's Greatest Hits


"GUT"

Thomas Stuchlik

Experte für: Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit: Guitar Hero: Metallica (360) Fallout 3 (PS3)
Hört zurzeit: The Doors – The End


"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: No More Heroes (Wii)
Hört zurzeit: Samael – Above Subway to Sally – Kreuzfeuer


"LAHM"

Philip Ulc

Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: Sacred 2 (360)
Hört zurzeit: Fall Out Boy – Live in Phoenix; M!-Cast


"MÜLL"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Star Ocean: The Last Hope (360)
Hört zurzeit: Edgar Allan Poe – Hörspiel


"MÜLL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Red Faction Guerrilla (PS3)
Hört zurzeit: AC/DC – Black Ice World Tour live

Star Ocean: The Last Hope



360 Rollenspiel

So hat sich Edge Maverick seinen ersten Auftrag an Bord des nagelneuen SRF-Sternenkreuzers Calnus bestimmt nicht vorgestellt. Auf der Suche nach einem neuen Heimatplaneten für die Bewohner der atomar verseuchten Erde gerät die terranische Pionierflotte in eine Warpraum-Turbulenz und muss auf dem urweltlichen Planeten Aeos notlanden. Nach einigen Erkundungstouren und dem Zusammentreffen mit der befreundeten Alienrasse der Eldarianer bekommt Edge vom verletzten Captain der Calnus das Kommando übertragen. Zusammen mit seiner Kindheitsfreundin Reimi und dem grünhaarigen Grünschnabel Faize soll der 20-jährige Heißsporn das Fortbestehen des Homo sapiens im Alleingang sichern.



360 Na das kann ja heiter werden: An Bord der Calnus legt sich die hysterische Holo-Mechanikerin Welch mit der krankhaft-niedlichen Lymle an – sie bekommt es prompt mit ihrem feurigen Schoßhündchen zu tun.

Mission: Rette die Welt!

Im Xbox-360-Prequel der langlebigen "Star Ocean"-Serie startet tri-Ace in bester "Star Trek"-Manier das gigantische Märchen vom unendlichen Sternenozean von vorn und legt das Schicksal von Edge, seiner insgesamt sieben Mitstreiter und der kompletten Menschheit einmal mehr in Eure Daddelfinger. Wer dieses Setting als recht traditionell empfindet, wird vom Spielablauf wenig überrascht sein. Unter der prächtig aufpolierten Hightech-Hülle auf Basis einer verbesserten "Infinite Undiscovery"-Engine werkelt eine klassische japanische Rollenspiel-Mechanik.

NEUE UND ALTE KAMPFMODUS-FEATURES

Vom PS2-Vorgänger bekannt sind die Ketten-Combos, die Euch bis zu sechs Skill-Attacken und neuerdings auch Symbolmagie hintereinanderschalten lassen. Noch spektakulärere Spezialattacken könnt Ihr ausführen, wenn der neue Zorn-Balken voll ist. Drückt Ihr während der Zorn-Attacke die richtige Taste, dürft Ihr die Angriffsequenz bis zu dreimal durch einspringende Partykollegen verlängern. Altbekannt ist wiederum die motivierende Bonustafel, die Ihr durch bestimmte Kampfhandlungen mit farbigen Kristallen füllt, welche nach dem Sieg z.B. einen Erfahrungspunkte-Bonus geben oder einen Teil Eurer Energie wieder aufladen. Der witzige Blindside-Trickangriff und die unterschiedlichen BEAT-Kampfstile bergen schließlich ganz neue taktische Möglichkeiten. Je nach gewähltem BEAT-Stil verbessert Ihr neben Eurem Erfahrungslevel auch Euren BEAT-Level, was in Offensiv- oder Defensiv-Boni oder zusätzlichen Blindside-Optionen resultiert. Auf diese Weise entwickelt Ihr Eure Charaktere passend zu Eurem Kampfstil.



360 Im Blindside-Modus bewegt Ihr Euch in einer stylisch verwaschenen Zeitlupe hinter Euren Feind.

Nachdem sich moderne Energiewaffen zur Bekämpfung der spinnenartigen Fauna von Aeos als nutzlos erweisen, greift Edge zum Technoschwert und folgt – SciFi hin oder her – dem gut ausgetretenen Pfad so vieler Fantasy-RPG-Helden vor ihm. Altbekannt, jedoch nicht altbacken, denn tri-Ace interpretiert die Formel aus Erkundung, Monsterkämpfen und Partyverbesserung genau an den richtigen Punkten neu. "The Last Hope" schaltet z.B. bei Feindkontakt in eine extra Kampfarena, zeigt Euch aber vorher jeden Gegner fair in der Oberwelt. Dadurch könnt Ihr die Kampfreihenfolge recht gut planen, versucht Gegnern in den Rücken zu fallen, um einen Kampfvorteil zu erzielen, oder entkommt mit einem kurzen Sprint aus gefährlichen Situationen. Das Echtzeit-Kampfsystem, ohnehin ein Markenzeichen der Serie, wurde behutsam modernisiert und mit klug ausgetüftelten Neuerungen angereichert (siehe Kasten). Geübte Kämpfer lassen die Monsterbrut aus Echsenkriegern, Kampfdrohnen und dämonischen Ausgeburten mit perfekt getimten Ausfallschritten ins Leere schlagen, aktivieren dadurch den Blindside-Modus und initiieren hinter ihrem Gegner ein Effektgewitter aus einem halben Dutzend Spezialattacken. Ein übersichtliches Pausen-Ringmenü zur Verabreichung von Heilitems oder dem Austausch eines aktiven Charakters während eines Kampfes rundet dieses beste Element des Spiels hervorragend ab.

Interstellare Seifenoper

Auch das variantenreiche Skill-System, die Item-Erschaffung und die als 'Private Actions' bekannten optionalen Dialoge kehren in "Star Ocean: The Last Hope" zurück aus der Zukunft. Skillbücher schalten praktische Fähigkeiten wie einen Schatztruhen-Radar, Kenntnisse in erster Hilfe oder die seit Teil 1 beliebten Koch-Fähigkeiten frei. Tragt Ihr gefundene Rezepte zur Hologramm-Mechanikerin Welch, könnt Ihr mit ihrer Hilfe aus herumliegenden Schrottteilen und käuflichen Komponenten neue und teils sehr mächtige Ausrüstungsgegenstände zusammenschrauben. Zusätzliche Versorgung mit Bastelbedarf erhaltet Ihr durch besondere Rohstoffquellen



360 Die frostige Schnee-Idylle des Dorfes Woodley beeindruckt mit realistischer Beleuchtung.



360 Von den grünen Hängen Lemuris aus blickt Captain Maverick stolz auf sein gewaltiges Schiff Calnus.



360 Das Mutterschiff der Cardianon im typischen Alien-Architekturstil: furchteinflößend und verstörend!



360 Jetzt werden die Lichteffekte ausgepackt: Der Drachenmolch-Zwischengegner hat mit einem kritischen Treffer unsere Bonus-Tafel (rechts) zerbrochen. Voller Wut packt Edge seine 'Stampede'-Spezialtechnik aus und bereitet mit fast vollem Zorn-Balken die kampfentscheidende Gruppen-Combo vor.

auf Planetenoberwelten oder in Dungeons. An grün schimmernden Stellen darf beispielsweise Reimi Kräuter ernten, während glitzernde Erzadern mit dem Bergbau-Skill des Cyborgs Bacchus nutzbar sind. Die in den Vorgängern extrem weit gestreuten Startpunkte zur sozialen Interaktion mit einem Partymitglied, wurden in "The Last Hope" zum Glück etwas konzentriert. 'Private Actions' finden häufig an Bord der Calnus statt und verkürzen die Wartezeit bei interstellaren Reisen. Je nachdem, mit welchen Figuren Ihr dabei interagiert und wen Ihr im Belegungsplan als Quartiernachbarn auswählt, ändern sich die Beziehungskisten der Welt-all-Seifenoper. Wenn Ihr sämtliche Charakter-Nebenhandlungen bis zum Schluss verfolgen wollt, habt Ihr eine Menge zu tun.

Überhaupt ist "The Last Hope" ein Spiel für Fleißmeisen. Eine Vielzahl uninspirierter, aber reich entlohnter Sammel- und Suchquests könnt Ihr in Shops annehmen. Die tri-Ace typischen Bonus-Dungeons und Bosse locken zur Betätigung abseits der Hauptquest. Das ist auch gut so, denn diese reißt Euch weder in Sachen Inszenierung noch beim Design der Haupt-Dungeons vom Pilotensitz. Fehlbesetzte Sprecher, entsetzliches Timing und gelähmte Mimik wirken auch im dramatischsten Augenblick lächerlich. Bei Zwischensequenzen in "Xenosaga"-Umfang fällt dies doppelt ins Gewicht. Knausrig gesetzte Speicherpunkte und lineare Türenrätsel in hübschen, aber leeren Dungeons lassen Sorg- und Ideenvielfalt des Kampf-Modus vermissen. Wer letztlich sämtliche versteckten Inhalte, Quests und Dungeons sehen will, muss sich auf den einen oder anderen Discwechsel-Marathon einstellen. Belohnt wird solche Geduld mit zig Stunden in der Anime-Galaxie, nicht besonders innovativ im Design und teilweise kindisch in der Erzählung, aber motivierend und ergiebig in Sachen Monstervertilgung und Partyentwicklung. *mw*



"GUT"

Max Wildgruber

Am meisten Spaß macht mir "The Last Hope", wenn es nicht versucht, mir seine schale Story in langatmigen Ingame-Sequenzen schmackhaft zu machen, wenn ich nicht den vierzigsten leeren Alibi-Raum eines Dungeons im Sprint abklappere und wenn die teils abartig nervigen Kindergarten-Charaktere wie das verhaltensgestörte Zaubermädchen Lymle ihre Klappe halten und sich schön brav zum Kampf aufstellen. Wirklich gelungen und auch für andere Rollenspiel-Designer ein Lehrstück in Sachen Motivation und Nachhaltigkeit rettet der Kampfmodus und die eskapistische Edel-Atmosphäre vieler Planetenoberflächen "Star Ocean: TLH" vor dem Absturz ins schwarze Loch des 08/15-Designs, in dem schon "The Last Remnant" und "Infinite Undiscovery" zu Recht verschollen sind. Kein Quantensprung, aber wenigstens solide Genre-Kost aus Japan.



360 Donkey Kongs fieser Zwillingsbruder hetzt Edge durch die Tundra. In solchen Situationen solltet Ihr per X-Knopf in Sicherheit sprinten, sonst packt Euch der Gegner von hinten und Ihr startet mit einer unvorteilhaften Aufstellung in den Kampf.

Entwickler	**tri-Ace, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**27. Mai**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- Echtzeit-Kampfsystem mit neuem Blindside-Modus und BEAT-Stilen
- serientypische Item-Erschaffung, 'Private Actions' und Skill-System
- 8 Planeten

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**78**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Traditionelles Nippon-Rollenspiel mit polierter Hightech-Optik und zukunftstauglichem Kampfsystem.**

Sacred 2: Fallen Angel

PS3 360 Action-Rollenspiel 

Ursprünglich sollte die Konsolenversion des Action-Rollenspiels "Sacred 2" zeitgleich mit der PC-Fassung erscheinen. Bekanntlich wurde daraus nichts: Während Computerspieler seit Oktober letzten Jahres Monster plätten, verschob Entwickler Ascaron seit Monaten die Hack'n'Slay-Hoffnung. Doch von Feinschliff keine Spur, denn "Sacred 2" wirkt technisch unfertig, insbesondere das permanente Tearing der PS3-Version ist schwer erträglich.

Es gibt viel zu tun

Das Reich Ancaria befindet sich am Rande eines Krieges. Nur ein Held kann die Ordnung wiederherstellen – oder die Welt ins Chaos stürzen. Denn jeder der sechs Charakterklassen hat seine eigenen Beweggründe, in bester "Diablo"-Manier Gegnerhorden zu schnetzeln, Schätze zu plündern und Erfahrung zu sammeln. Entscheidet Euch für die gute oder dunkle Seite und wählt eine Gottheit als Schutzpatron, die Euch einen mächtigen Zauber gleich zu Spielbeginn mit auf den Weg gibt. An Aufgaben mangelt es den (Anti-) Helden nicht: Der Hauptstrang hält Euch pro Charakter rund 20 Stunden bei Laune, daneben warten unzählige, aber uninspirierte Nebenaufgaben à la "Töte X Gegner". Schade, dass die Sidequests Euch nur mit Gold und Erfahrung belohnen – nützliche Items sind selten. Wer mehr über das Schicksal seiner Heroen erfahren will, nimmt charakterspezifische Aufträge an und findet nebenbei spezielle Gegenstände. Eine ganz besondere Questreihe erspart Euch bei Erfüllung fortan mühsame Fußmärsche im riesigen Ancaria: Auf einer entlegenen Insel warten charaktergebundene Reittiere. Die sexy Seraphim reitet beispielsweise auf einem Tiger, die Hochelfe auf einem putzigen Drachen und der Inquisitor auf einer riesigen Spinne. Auf dem Rücken der Kreaturen seid Ihr nicht nur schneller unterwegs, sondern auch stärker im Kampf. Stirbt Euer Reittier im Gefecht, kauft Ihr Euch für viel Gold ein neues Exemplar.

Die Stärke von "Sacred 2" liegt in der Charakterentwicklung. In vier Bereichen verteilt Ihr nach jedem Stufenaufstieg Fertigkeitspunkte und verbessert so Attribute in Angriff oder Verteidigung. Nach diesen Statuswerten orientiert sich der Ausgang der zahlreichen Kämpfe, denn Ihr hantiert nicht aktiv mit Schwert und Schild. Vielmehr löst Ihr mit frei konfigurierbaren Aktionstasten normale Schwertattacken, Zaubersprüche oder eine der zahlreichen Kampfkünste aus. Je nach Charakter und Modifikation schlagt Ihr so doppelt zu, erweckt Tote zum Leben oder sprecht lang anhaltende Statusverbesserungen aus. Die Möglichkeiten sind vielfältig und kommen der Langzeitmotivation zugute – denn in einer Spielzeit werdet Ihr nicht alle Kampfkünste hochleveln können.

Technisch gibt sich der Titel durchwachsen: Detaillierte Landschaften und schicke Lichteffekte werden mit Dauerruckeln erkauft – gelegentliche Ladepausen stören weniger. *pu*



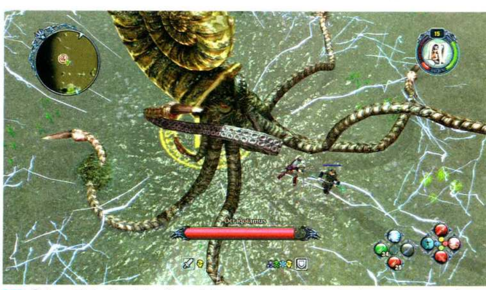
Philip Ulc

"SUPER"

Der Einstieg ins weitläufige Ancaria gestaltet sich zäh – bis Ihr mit der vielfältigen Charakterentwicklung vertraut seid, sind aus Minuten Stunden geworden. Dann lässt Euch "Sacred 2" aber nicht mehr los, schon gar nicht zu zweit an einer Konsole, wie in seligen "Baldur's Gate"-Zeiten. Monster verhauen und auf den nächsten Level-Up freuen, seltene Waffen finden und darauf Element-Zauber sprechen oder auf meinem epischen Reittier durch abwechslungsreiche Landschaften trotten – und meine Hack'n'Slay-Leidenschaft ist erneut entfacht. Über die mau präsentierte Story kann ich da getrost hinwegsehen. Die inhaltsgleiche PS3-Version werten wir aufgrund des nervigen Tearings deutlich ab.



PS3 Duelle sind selten, meist attackieren Euch mehrere Gegner gleichzeitig – eine schnelle Flucht ist jederzeit möglich.



360 Gelegentliche Bosskämpfe – wie hier gegen eine Riesenkrake – verlangen keine Taktik, dafür reichlich Heiltränke.



360 Die Reittiere sind in verschiedenen Farben und Kampfwerten verfügbar – als Seraphim wählen wir den Säbelzahntiger.



PS3 In den Städten verschnauft Ihr, trefft Händler, Schmiede und Runenmeister oder nehmt neue Quests an.

Entwickler	**Ascaron, Deutschland**
Hersteller	**Koch Media**
Termin	**erhältlich**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 6 Charakterklassen, 40 Städte, über 500 Quests und rund 30 km² Spielfläche
- vielfältige Multiplayer-Optionen
- **PS3 vs. 360:** starkes Ruckeln auf beiden Systemen, zudem heftiges Tearing auf PS3

SPIELSPASS

		PS3
Singleplayer	7 von 10	72
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

		360
Singleplayer	8 von 10	79
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Umfangreiches Action-Rollenspiel mit riesiger Spielwelt, aber erheblichen technischen Schwächen.**

UFC 2009 Undisputed

M! HIT

PS3 360 Sportspiel 

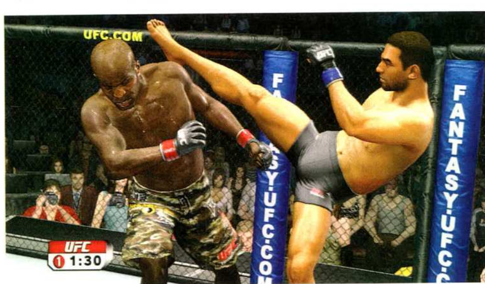
Die Ultimate Fighting Championship ist die weltweit größte Mixed-Martial-Arts-Organisation und sorgt vor allem in den USA für Rekordumsätze. In Deutschland blieben die harten Kämpfe bislang eher eine Randerscheinung. Eingefleischte Fans freuen sich über mehr als 80 Kämpfer in mehreren Gewichtsklassen und die authentische Umsetzung der sechs Kampfstile Boxen, Kickboxen, Judo, Muay Thai, Ringen und brasilianisches Jiu-Jitsu. Die augenfälligste Qualität von "UFC" besteht zweifelsohne in den bis dato unübertroffenen Kämpfermodellen, die schwitzen, schnaufen und schwabbeln, inklusive blauer Flecke und Schwellungen.

Nahezu jeder Charakter verfügt über individuelle Eigenschaften, doch die eigentliche Dynamik entfaltet sich erst im achteckigen Ring. Der Käfig dient jedoch nur als Zierde, Interaktionen sind ebenso wenig möglich wie fiese Tiefschläge. Ein Tutorial erklärt, dass das Buttonquartett Arme und Beine steuert. Die Schultertasten dienen zum hohen und tiefen Blocken sowie zur Modifizierung der Arm- und Beinmanöver. Mit dem rechten Stick wechselt Ihr situationsabhängig in den Clinch, werft den Kontrahenten zu Boden oder geht in eine von ca. 20 Positionen, um ihn weiter zu bearbeiten oder zur Aufgabe zu zwingen. Eine Energieleiste gibt es nicht, denn mitunter entscheidet ein einziger Schlag das Match. Das mag bisweilen frustrierend sein, macht die Kämpfe aber spannend. Energische Angriffe zehren an der Ausdauerleiste, was Euch ebenso verlangsamt wie kontinuierliche Angriffe auf Körperteile.

Ergänzend zum freien Spiel im Exhibition-Modus und dem überraschungsarmen Online-Modus verfolgt Ihr mit einem Eigenbau-Charakter eine schön gemachte Karriere. *mh*

Michael Herde — "GUT"

Zugänglich ist "UFC" nicht gerade. Ich empfehle deshalb, vor dem Kauf die Demo-Version herunterzuladen. Wer die Hürden der komplexen Steuerung nimmt und in der schier endlosen Vielfalt aus Kämpfern, Stilen, Gewichtsklassen und Moves den Überblick behält, erhält eine technisch astreine (kein Clipping!) und spielerisch frische Kampfsportsimulation. Leider bietet der Charakter-Editor weniger Möglichkeiten als vergleichbare Titel, doch der Rest des Karriere-Modus überzeugt und sorgt für die passende Vorbereitung auf die Online-Matches.



360 Fabricio Werdums Muay-Thai-Kick bringt Kickboxer Cheick Kongo ins Schwitzen.

Entwickler **Yuke's, Japan**
Hersteller **THQ**
Termin **im Handel**
Preis **65 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- mehr als 80 Kämpfer
- die bislang schönsten Kämpfermodelle
- nicht für Button-Masher geeignet
- **PS3 vs. 360:** Farben sind auf Xbox 360 intensiver, die PS3-Variante ist schärfer

SPIELSPASS **85**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Technisch beeindruckende, spielerisch anspruchsvolle Simulation des harten UFC-Kampfsports.**

X-Men Origins: Wolverine


    
PS2 Wii PSP DS PS3 360 Action 

Activision entwickelt sich den Wolf und liefert für fast jedes System eine eigenständige Lizenzgurke. Die indizierungsgefährdeten Importversionen für Xbox 360 und PS3 sind hingegen identisch.

"X-Men Origins: Wolverine" für Wii und PS2 enttäuscht durch detailarme Ruckelgrafik, fragwürdige Kollisionsabfragen und lässt Original-Synchronsprecher ebenso vermissen wie eine flüssige Anwendung des an sich umfangreichen Move-Repertoires. Die PSP-Version ist geradliniger, sieht dafür aber besser aus. Lediglich die DS-Version überrascht mit eigentümlichem, aber gelungenem Grafikstil, zweidimensionalem Spielablauf und ordentlicher Steuerung.

Allen Versionen gemein sind dilettantisch erzählte Storyfragmente und dröges Leveldesign. *mh*


Wii Kämpfe kommen ohne Fuchtelei aus, machen aber trotzdem keinen Spaß.



Entwickler **Amaze / Griptonite (DS), USA**
Hersteller **Activision**
Termin **im Handel**
Preis **30-60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- die verschiedenen Storys lehnen sich lose an den Film an
- auf PS2, Wii und PSP inklusive Blut
- ungewöhnliches Charakterdesign auf DS
- keine Original-Synchronsprecher

SPIELSPASS

	PS2	Wii	PSP	DS
Singleplayer	4 von 10	4 von 10	5 von 10	6 von 10
Multiplayer	–		–	–
Grafik	4 von 10	5 von 10	6 von 10	6 von 10
Sound	5 von 10	5 von 10	5 von 10	5 von 10
Wertung	44	46	55	58

FAZIT » **Bestenfalls durchschnittliche Filmumsetzung, deren altbackene Technik und Spielbarkeit auf keinem System überzeugt.**

Red Faction Guerrilla




PS3 360 Action





PS3 Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte: Nutzt Ablenkungen zu Eurem Vorteil, fallt dem Feind in den Rücken oder arrangiert mit den KI-Helfern Flankenmanöver.

Die Handlung von "Red Faction Guerrilla" liest sich beinahe wie ein Nachfolger zum Kinostreifen "Total Recall": In einer fernen Zukunft besiedelt die Menschheit den Mars und sorgt per Terraforming dafür, dass wir Erdbewohner auf dem Nachbarplaneten atmen können. Der erhoffte Garten Eden entpuppt sich für die mutigen Siedler allerdings als Sklavenhölle: Die private Sicherheitsarmee 'Earth Defence Force' (kurz EDF) unterdrückt das Arbeitervolk – Hinrichtungen und Ausbeutung sind an der Tagesordnung. Deshalb schließt Ihr Euch dem Widerstand, der 'roten Fraktion' an: In neun Sektoren des roten Planeten gilt es, die Versorgungswege der EDF abzuschneiden und ihre Festungen dem Marsboden gleich zu machen.

Wer die beiden Vorgänger kennt, der weiß, dass das wörtlich gemeint ist: Jedes Bauwerk, vom Werkzeugschuppen bis zum Bunker, von der Gaspipeline bis zum Schutzwall könnt Ihr einreißen. Das geht natürlich mit Sprengstoff, aber auch mit anderen Mitteln: Mit dem schweren Panzer etwa walzt Ihr komplette Gebäudekomplexe nieder, für kleine Löcher nutzt Ihr besser den Vorschlaghammer. So verschafft Ihr Euch unbemerkt Zugang zu Sperrzonen oder normalerweise unzugänglichen Arealen: Um manche Ziele zu erreichen, müsst Ihr Euch komplexe Kraxelpfade ausdenken.

Allerdings solltet Ihr beim Abriss auf die Gebäudestruktur achten und Eure Zerstörungskraft an statisch wichtigen Punkten entfalten: Wenn die tragenden Elemente nur bröckeln anstatt zu brechen, können Gebäude noch Minuten nach Eurem Angriff langsam in sich zusammenfallen – ganz schön gefährlich, wenn Ihr in der Nähe herumstreunt. Wer nicht aufpasst, wird schon mal von einem umstürzenden Turm plattgemacht.



PS3 Praktisch: Missionspfade lassen sich direkt in die Umgebung einblenden.

An anderer Stelle müsst Ihr mit Euren Ressourcen haushalten: Widerstandskämpfer müssen ihre begrenzten Sprengsätze überlegt platzieren, um den gewünschten Zerstörungseffekt zu erzielen. Dabei könnt Ihr auch explosives Material wie Gasflaschen zusammentragen (siehe Bildreihe unten), um die Sprengkraft der Bomben zu verstärken oder Kettenreaktionen zu arrangieren – das Experimentieren mit der Pyrotechnik ist eine Wissenschaft für sich.

Zerstören und sammeln

Bei der Wahl der Mission stehen Euch alle Möglichkeiten offen: Zieht los und knöpft Euch beliebige Ziele vor, um den Einfluss der EDF im aktuellen Sektor zu schmälern – erst nehmt



360 Wenn der Sprengstoff alle ist, müsst Ihr improvisieren: Wir tragen einige Gasflaschen ins Gebäude...



360 ...und platzieren sie an den seitlichen Stahlträgern. Die Flasche in der Mitte fungiert als Zünder, den....



360 ...wir aus sicherer Entfernung beschießen – dann fliegt uns der komplette Schuppen um die Ohren!



PS3 Die EDF-Truppen nutzen die Deckung clever aus: Blickt Eurem Soldaten im Zielmodus über die Schulter (oben) und macht Euch auf Sturmangriffe gefasst.

Ihr Euch Außenposten und Versorgungsstationen vor, dann das schwer bewachte Hauptquartier. Alternativ aktiviert Ihr an auf der übersichtlichen Karte eingezeichneten Stellen die Handlungsmissionen: Dann rettet Ihr unter Zeitdruck Kameraden, bergt Informationen oder vernichtet verräterische Beweise, bevor die EDF eintrifft. Obendrein erscheinen manche Missionen zufällig auf der Karte und sind nur kurze Zeit verfügbar: Eilt den Kameraden des Widerstands, die von EDF-Einheiten angegriffen werden, flink zur Hilfe. Bei allen Einsätzen schnappt Ihr Euch sowohl die Waffen der Feinde als auch brauchbares Material wie technische Einzelteile und geheime Baupläne. Schafft diese schnell in eines der Guerilla-Lager, um sie der Technikerin zu überreichen – die bastelt daraus neue Waffen und Upgrades.

Natürlich sehen die EDF-Einheiten nicht tatenlos zu: Sobald Ihr angreift, wird Alarm geschlagen. Dann stürmen aus allen Richtungen Soldaten herbei – Ihr könnt sie bekämpfen, Euch verstecken oder mit einem der unzähligen Fahrzeuge ins eigene Lager türmen. Je nach Schwierigkeitsgrad beherrschen die Schergen zahlreiche Taktiken: Sie kreisen Euch ein, gehen in Deckung und schleudern sofort Granaten, wenn Ihr in einer Stellung verweilt. Die Mehrspielermodi (u.a. reine Zerstörungsspielchen) konnten wir zum Testzeitpunkt leider noch nicht ausprobieren. *oe*

Oliver Ehrle

"SUPER"

Die Kombination aus Zerstörungsorgie und Widerstandkampf hat mich von Beginn an fasziniert. Hier sind völlig neuartige Taktiken möglich: Ihr wollt Euch mit der Verstärkung nicht persönlich anlegen? Dann legt eine Falle und begrabt sie unter einem Turm oder einer Brücke! Natürlich können auch beispiellos witzige Missgeschicke passieren, denn bei weitem nicht jede Explosion erzielt den gewünschten Effekt. Dank der Sektoren bleibt das offene Abenteuer so übersichtlich wie "Der Pate 2" – trotzdem gibt es viel mehr Geheimnisse zu entdecken: Ihr seid ist nicht auf die bestehende Architektur angeweisen, sondern könnt Euch eigene Pfade sprengen – für einige Rätsel müsst Ihr höchst komplex denken. Ebenfalls motivierend ist die Einzelteilsuche, alle 15 Minuten winkt ein neues Upgrade: Da lohnt sich das Stöbern und Schnüffeln.

Entwickler	**Volition, USA**
Hersteller	**THQ**
Termin	**5. Juni**
Preis	**65 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » offene und komplett zerlegbare Marswelt
- » besteigt Fahrzeuge und Mech-Walker
- » massig geheime Waffen und Ausrüstung
- » in Deutschland leicht geschnitten: Gewalt gegen Zivilisten ist verpöhnt, Sprengsätze haften nicht an Menschen

SPIELSPASS 87

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Crash and burn: bombastische Zerstörungsorgie quer über die Marsoberfläche mit freier Missionswahl und reichlich Gimmicks.**

inFamous

PS3 Action-Adventure 





PS3 Elektrisch surfen kann man nicht nur im Internet: Nach einer Weile lernt Cole die Fähigkeit, über Kabel und Gleise zu gleiten – die flotte Fortbewegungsart braucht Ihr später in einigen Verfolgungsmissionen.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

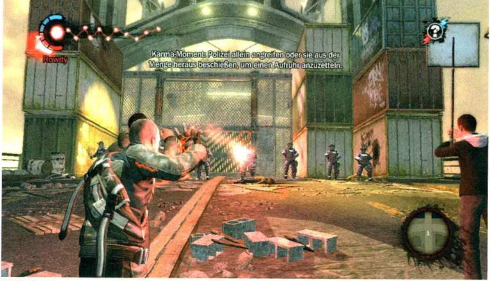
Einerseits finde ich "inFamous" richtig gut – andererseits habe ich das Gefühl, dass noch mehr drin gewesen wäre. So geht es mir mit einigen Aspekten des Elektro-Abenteuers: Es spielt sich nicht zuletzt dank der durchdachten Steuerung prima, auch wenn die Ballereien schon mal hektisch werden. Die ruinierte Stadt gibt eine ansehnliche Kulisse ab, die verschiedenen Stromkräfte wurden gelungen implementiert. Doch daneben schleichen sich Dinge ein wie Missionen gegen Spielende, die auf unnötig viel Rumlauferei setzen, oder die unmotiviert wirkenden Untergrund-Ausflüge. Dass die Hauptstory eher kurz ausfiel, stört mich nicht, denn die Nebentätigkeiten machen Spaß und die kluge Einbindung des Moral-Aspekts belohnt ein erneutes Durchspielen. "inFamous" ist angenehm prickelnd, aber nicht der große Schocker geworden.

Cole ist ein Superheld wider Willen: Der in Empire City beheimatete Bote steht unfreiwillig im Mittelpunkt einer mysteriösen Katastrophe, die ihm elektrische Superkräfte verlieh und große Teile der Stadt in Chaos und Vernichtung stürzte. Das kann er nicht auf sich sitzen lassen und macht sich deshalb auf die Suche nach den Hintermännern dieses Vorfalls.

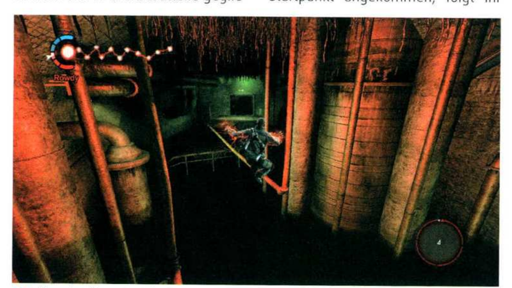
"inFamous" ist das jüngste Werk von Sucker Punch, die vorher mit der "Sly Raccoon"-Jump'n'Run-Trilogie ihr Können bewiesen. Waren die Waschbär-Abenteuer von bunten und freundlichen Szenarien geprägt, geht der Ausflug nach Empire City einen anderen Weg: Das Szenario ist grimmig, die Hauptfigur alles andere als ein strahlender Held und die Thematik ernsthaft. Trotzdem lassen sich einige Gemeinsamkeiten nicht übersehen: Wie Stallkollege Sly ist Cole ein agiler Bursche und begabter Kletterer. Das kommt ihm gelegen, denn er muss das in drei Stadtteile gegliederte Empire City meistens zu Fuß erkunden, weil sein stromgeladener Körper eine Autobenutzung unmöglich macht. So erklimmt Ihr halb zerstörte Hochhäuser, hangelt Euch an Mauervorsprüngen und Dachrinnen entlang oder balanciert über Stromleitungen. Dabei müsst Ihr nicht stets millimetergenau hüpfen – Cole greift selbstständig nach Haltepunkten in seiner Nähe. Das macht ihn manchmal fast zu anhänglich, in der Regel kraxelt Ihr aber ähnlich geschmeidig wie "Assassin's Creed"-Held Altaïr herum.

Was ist nur passiert?

Natürlich seid Ihr nicht nur damit beschäftigt, die Umgebung zu erkunden. In 40 Story-Missionen versucht Ihr, hinter den Ursprung der Katastrophe und Eurer Elektrokräfte zu kommen. Die Aufträge findet Ihr nach bewährter Sandbox-Art als Markierungen auf Eurer Minikarte. Beim Startpunkt angekommen, folgt Ihr den Anweisungen, die Euch häufig in Kampfsituationen führen. So wird jeder Stadtteil von einer Gang beherrscht, die es gar nicht gern sieht, wenn ihr Territorium von einem Superhelden betreten wird. Die meisten Feinde begnügen sich mit konventionellen Schusswaffen, ein paar von ihnen besitzen aber selbst übernatürliche Kräfte. Cole kann in den Nahkampf gehen, meistens ist es aber sinnvoller, aus der Entfernung Blitze sprechen zu lassen. Per Druck auf die L1-Taste schaltet Ihr ein Zielkreuz ein und visiert damit Gegner an. Den Standard-Stromschlag könnt Ihr beliebig oft loslassen, alle anderen Attacken wie Druckwellen, Elektrogranaten und mehr zehren an Eurer inneren Batterie. Die lässt sich



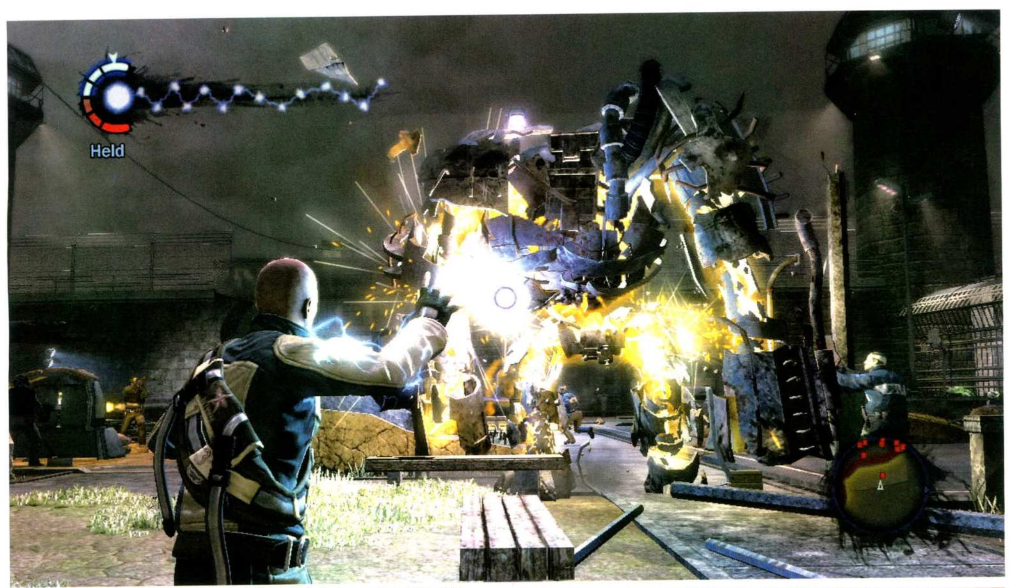
PS3 Gewissensentscheidung: Die explizit ausgewiesenen 'Karma-Momente' haben besonders viel Einfluss auf Euer Ansehen und Eure Gesinnung.



PS3 Regelmäßig müsst Ihr in den Untergrund, um Stromgeneratoren wieder zu starten – diese Abschnitte fallen jedoch düster und etwas dröge aus.



PS3 Cole ist ein agiler Kerl und erklimmt jede Kante und jeden Masten – ideal, um sich gelegentlich Übersicht zu verschaffen.



PS3 Die elektrischen Golems sind die optisch spektakulärsten und zugleich widerstandsfähigsten Gegner, die Euch außerhalb der Bosskämpfe über den Weg laufen.

zum Glück einfach nachfüllen: Stellt Euch einfach neben ein geladenes Objekt und saugt ihm den Strom aus – das tut gleichzeitig Eurer Gesundheit gut, wenn Ihr Treffer eingefangen habt. Im Lauf des Abenteuers lernt Cole immer mehr Fähigkeiten, die nicht alle mit Angriffen zu tun haben: So könnt Ihr z.B. über Stromleitungen grinden, eine Weile schweben oder verletzte Passanten wie ein Defibrillator wieder aufpäppeln.

Tuet Gutes (oder Böses)!

Letzteres spielt eine Rolle für Euer Ansehen, denn bei "inFamous" hängt viel davon ab, ob Ihr Euch für ein gutes oder böses Auftreten entscheidet. Immer wieder erwarten Euch speziell markierte 'Karma-Momente', die Euch vor die Wahl stellen, in bestimmten Situationen uneigennützig oder egoistisch zu agieren. Je nachdem, welches Vorgehen Ihr wählt, bemerkt Ihr schnell Änderungen: Seid Ihr heldenhaft, reagieren die Bürger positiv. Als Schurke fürchten sie Euch, Coles Erscheinungsbild wird düsterer und seine Stromschläge leuchten in unheilvollem Rot – dafür bekommt Ihr bestimmte Fähigkeiten, die einem Gutmenschen vorenthalten bleiben. Gegen Ende der Story erwarten Euch zudem zwei entscheidende Schlüsselmomente, die gravierende Folgen nach sich ziehen.

Selbst wenn Ihr alle Varianten ausgelotet und die ca. 20 Stunden lange Story beendet habt, gibt es in Empire City eine Menge zu tun: Über 80 Viertel wollen von den Gangs gesäubert werden, indem Ihr kleine Alternativaufgaben erfüllt, außerdem spürt Ihr tonnenweise versteckte Audioaufnahmen und Batterien auf.

Originell macht das "inFamous" nicht, doch die routiniert bei "GTA" & Co. geklauten Elemente ergeben ein reizvolles Gesamtbild, das auch von der gelungenen Inszenierung lebt: Die ruinierte Umgebung ist mit detaillierten Texturen ansehnlich in Szene gesetzt, herumeilende Passanten vervollständigen das Bild einer kaputten, aber doch belebten Stadt. Die Lichteffekte glänzen immer dann, wenn Stromschläge blitzen und zucken, was angesichts von Coles Kräften häufig vorkommt. Eine Genre-Revolution ist Sucker Punch nicht gelungen, ein überzeugender PS3-Exklusivtitel aber sehr wohl. *us*



PS3 Festhalten und schießen gleichzeitig? Kein Problem für Cole. Sein Elektroschuss reicht sehr weit, weshalb Ihr selten in Nahkämpfe gehen müsst.



Thomas Stuchlik

"GEHT SO"

Ich werde mit "inFamous" einfach nicht warm. Das liegt vor allem an den Gegnerscharen, denen Ihr nur mit Dauerfeuer beikommt. Zudem verstehe ich nicht, warum der übermächtige Held nicht einfach Auto fahren darf. Überzeugend dagegen ist die atmosphärisch-düstere Stadtkulisse, durch die Ihr Euch akrobatisch hangeln könnt. Ebenfalls klasse: die Entscheidungsfreiheit, ein guter oder böser Held zu werden, sowie der effektive Einsatz Eurer übernatürlichen Fähigkeiten. Immer wieder interessant fallen die verschiedenen Reaktionen der Passanten auf Euer Verhalten aus. Leider gestalten sich die zahlreichen Nebenmissionen etwas einfallslos und kommen kaum über Durchschnittsniveau hinaus.



PS3 Autos kann Cole nicht benutzen, aber mit seiner Stromkraft stillgelegte Straßenbahnen wieder flott machen. So spart Ihr Euch manchmal längere Fußmärsche.

Entwickler	**Sucker Punch, USA**
Hersteller	**Sony**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- 40 Missionen in der Story, rund 100 Nebenaufgaben
- 17 Spezialfähigkeiten basierend auf Strom
- gute bzw. schlechte Taten haben deutliche Auswirkungen auf Handlung

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**85**
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Rundum gelungenes Sandbox-Abenteuer mit interessanten Ansätzen, aber auch ein paar Einschränkungen.**

FUEL



PS3 Rennspiel





PS3 Empfindliche Vehikel wie Motorräder und Quads sind bei "FUEL" erfreulich stabil: Rempler steigern zwar den Schaden, dafür bleiben Euch unfreiwillige Absteiger erspart.

Codemasters hat ein eigenes Qualitätssiegel für hochkarätige Rennspiele etabliert – vier Großbuchstaben als Titel. Das trifft beim Rallye-Raser "DiRT" ebenso zu wie beim Asphalt-Spektakel "GRID". Als Drittes gesellt sich nun die Offroad-Tour "FUEL" dazu.

Die entpuppt sich als durchdachte Mischung aus verschiedenen kompetenten Vorbildern: Die Rennen erinnern bei Vehikelauswahl und Ablauf an "MotorStorm" (allerdings ohne dessen Tempo-Boosts), der Spielaufbau an die Struktur eines "Test Drive Unlimited" – alles garniert mit einer Prise Endzeitstimmung. Die schlägt sich vor allem grafisch nieder, denn Ihr braust durch ein riesiges fiktives Amerika, das nach diversen Naturkatastrophen aus karg bevölkerten Endzeitlandschaften besteht. Die sind mit meist spärlicher Vegetation ausgestattet und wirken wie eine Mischung aus den Rollenspielen "Oblivion" und "Fallout 3" – auch, weil es wie bei Ersterem vorkommt, dass Details wie Grasbüschel und Schatten erst kurz vor Euch ins Bild einblenden. Das stört bei der Fahrt aber kaum und trübt den ansehnlichen Gesamteindruck nicht weiter, selbst die hin und wieder niedrige Bildrate ist zu verkraften.

Ulrich Steppberger

"SUPER"

"FUEL" ist für mich eine rundum positive Überraschung, denn die ambitionierten Ziele werden weitgehend erfüllt. Die gewaltige Spielwelt lädt zu ausgiebigen Erkundungstouren ein, die Vehikel fahren sich anspruchsvoll, aber nicht zu kompliziert. An Abwechslung fehlt es nicht, haufenweise Rennen und aufspürbare Extras halten die Motivation hoch. Besonders angetan hat es mir die feine Optik, die mit glaubwürdigen Landschaftsdarstellungen und feinen Lichteffekten glänzt – da nehme ich ein paar technische Macken und die instabile Bildrate bei viel Verkehr in Kauf. Diesem Offroad-Spektakel geht nicht so schnell der Sprit aus.

Fahrt, wohin Ihr wollt

Die gewaltige Spielwelt dürft Ihr frei erkunden, allein das Straßennetz hat mehr als die 100-fache Länge des "Test Drive"-Hawaiis. Alternativ brettert Ihr querfeldein los. Damit Ihr Euch nicht verfahrt, lässt sich ein praktisches virtuelles GPS einblenden. In jeder der 19 Zonen des Areals warten vorgegebene Karriere-Rennen ebenso wie Herausforderungen und aufzuspürende Extras, z.B. besondere Aussichtspunkte und neue Lackierungen.

Die weitläufigen Landschaften dienen als Schauplatz für verschiedene Rennarten: Mal stehen Etappenkurse mit Checkpoints an, mal müsst Ihr mehrere Runden absolvieren. In Herausforderungen warten ausgefallenere Varianten, bei denen Ihr etwa einen Hubschrauber verfolgt oder Kontrahenten rempelt. Während sich bei freier Fahrt die Tageszeit ändert und teils heftige Witterungswechsel zufällig geschehen, sind die Rahmenbedingungen bei Rennen festgelegt. Solo-Fahrer haben wochenlang mit der Karriere zu tun, im nahtlos eingebundenen Online-Modus steckt noch mehr: Bis zu 16 Piloten tun sich für ungezwungene Erkundungsfahrten zusammen oder treten bei Rennen gegeneinander an. Wer will, entwirft sogar eigene Routen. *us*

Entwickler	**Asobo Studio, Frankreich**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 16 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 14.000 km² großes Areal, aufgeteilt in 19 frei befahrbare Gebiete
- 74 Fahrzeuge in 5 Klassen
- 72 Karriere-Rennen
- zahllose weitere Herausforderungen

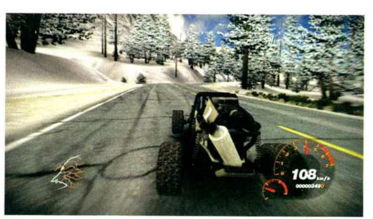
SPIELSPASS 85

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Ausgereifte Offroad-Raserei, die mit einer riesigen, frei befahrbaren Spielwelt, vielen Rennen und schicker Optik lockt.**



PS3 Gescriptet, aber beeindruckend: Bei einem Karriererennen sorgt eine Windhose für Verwüstung rund um die Strecke.



PS3 Das Endzeit-Amerika umfasst alle Klimazonen: Fahrt Ihr hoch genug, kommt Ihr in verschneite Bereiche.

Namco Museum Virtual Arcade

360 Oldie-Sammlung 



360 Die gelungene "Pac-man Championship Edition" ist das Highlight der Sammlung, aber auch einzeln als Xbox-Live-Arcade-Download erhältlich.

Die Profis in Sachen Retro-Recycling schlagen wieder zu: Namco ist berüchtigt dafür, seine frühen Arcade-Titel für jede nur mögliche Konsole mindestens einmal neu aufzulegen. Diesmal ist die Xbox 360 mit "Namco Museum Virtual Arcade" dran. Dabei geben sich die Japaner so großzügig wie noch nie: Stolze 34 Spiele fanden auf der DVD Platz.

Die Mischung wird von diversen "Pac-Man"-Varianten dominiert und beinhaltet insgesamt eine gute Auswahl an Klassikern und Gurken, zeigt aber einige Lücken. Wieso etwa "Gaplus" diesmal fehlt und ein Highlight wie "Pac-Land" nicht berücksichtigt wurde, ist rätselhaft. Ebenso schade: Bei den drei "Arrangement"-Titeln handelt es sich nicht um die feinen Spielhallen-Updates, sondern die leidlich gelungenen Varianten des PSP-"Namco Museum".

Mit an Bord sind alle Namco-Spiele, die bereits in der Live Arcade zum Download parat standen, darunter die "Pac-Man"- und "Galaga"-Neuauflagen. Sie müssen kurioserweise über den Umweg des Xbox-360-Spielemenüs gestartet werden, laufen aber trotzdem nur, wenn die DVD im Laufwerk liegt. *us*

ALLE 34 SPIELE

Spiel	Jahr
Baraduke	1985
Bosconian	1981
Dig Dug *	1982
Dig Dug Arrangement	2005
Dig Dug II	1985
Dragon Buster	1985
Dragon Spirit	1987
Galaga *	1981
Galaga '88	1987
Galaga Arrangement	2005
Galaga Legions **	2008
Galaxian	1979
Grobda	1984
King & Balloon	1980
Mappy	1983
Metro-Cross	1985
Motos	1985
Mr. Driller Online **	2008
Ms. Pac-Man *	1981
New Rally-X *	1981
Pac & Pal	1983
Pac-Man *	1980
Pac-Man Championship Ed. **	2007
Pac-Man Arrangement	2005
Pac-Mania	1987
Pole Position	1982
Pole Position II	1983
Rally-X	1980
Rolling Thunder	1986
Sky Kid	1985
Sky Kid Deluxe	1986
Super Pac-Man	1982
The Tower of Druaga	1984
Xevious *	1982

*/** auch als eigenständiges Xbox-Live-Arcade-Spiel für 5 bzw. 10 Euro erhältlich

Ulrich Steppberger



"GUT"

Als Retro-Fan sehe ich die "Virtual Arcade" mit einem lachenden und einem weinenden Auge: Natürlich verwurstet Namco seine Oldies zum gefühlten tausendsten Mal, aber wer noch keine frühere Sammlung besitzt, bekommt viele Klassiker für sein Geld. Habt Ihr Euch allerdings (wie ich) schon mit einigen davon in ihrer Download-Form eingedeckt, sieht die Sache anders aus. Schade auch, dass Namco sich in Sachen Präsentation überhaupt nicht bemüht: Keine Extras und merkwürdige Menüstrukturen sind einfach nur lieblos. Trotzdem: Wer Pixel-Oldies mag, wird mit "Namco Museum" gut bedient.

Entwickler	**Namco, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 34 Spiehallen-Oldies, darunter einige moderne Interpretationen
- teilweise nur aus dem Xbox-360-Spielemenü startbar
- keinerlei Extras

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**76**
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	3 von 10	
Sound	3 von 10	

FAZIT » **Trotz liebloser Verpackung eine lohnenswerte Spielesammlung für Fans von Automatenklassikern.**

Blast Works

Wii Shoot'em-Up

"Blast Works" ist alles, nur kein Shoot'em-Up von der Stange. Im Hauptspiel düst Ihr mit Eurem 2D-Flieger durch horizontal scrollende Landschaften und sammelt die Wrackteile abgeschossener Gegner. Diese kleben an Eurem Schiff und verwandeln es in kurzer Zeit in einen fliegenden Schrotthaufen – je nach Bedarf könnt Ihr den Müllschild aber einfahren.

Versierte Zocker spielen bis zu drei stylische Bonusgames frei, die wie das Hauptspiel aus den Programmierfingern des Indie-Entwicklers Kenta Cho stammen. Zusätzlich tobt Ihr Euch im mächtigen Editor aus und ladet User-erstellte Levels oder Schiffe von der Internetseite blastworksdepot.com herunter. *ms*



Wii Das Hauptspiel "Tumiki Fighters" ist leider nicht so hübsch wie die PC-Vorlage.

Matthias Schmid

"GUT"

Auch wenn "Blast Works" die Spieltiefe eines "Gradius V" nicht einmal ansatzweise erreicht, freue ich mich über diese Wii-Perle. Das pfiffige Grundprinzip durchbricht alte Shoot'em-Up-Muster, die (zu schwer freispielbaren) Bonusgames begeistern vor allem grafisch. Wer per Download Levels und Gleiter auf den Wii schaufelt, verdoppelt seinen Spaß.

Entwickler	**Budcat Creations, USA**
Hersteller	**Majesco**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

- vier kostenlose PC-Ballerspiele in einem
- stark reduzierte Optik
- Editor bietet die Möglichkeit, eigene Levels, Projektil-Formationen oder Schiffe zu erstellen
- hübscheres Packungsbild als in den USA

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**73**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Trotz mittelprächtiger Spielbarkeit fesselt der Ballerbaukasten lange – der Grund sind die Bonusgames und Download-Levels.**

SBK 09

PS2 **PS3** **360** **PSP** Rennspiel

Die 2009er Auflage der Superbikes startet erwartungsgemäß mit aktuellen Saisondaten und -strecken. Alle Features der Vorjahresversion sind mit dabei: Neben Zeitfahrten, schnellem Rennen und Rennwochenende rast Ihr auch um die diesjährige Meisterschaft. Erneut dürft Ihr am Setup schrauben und Euch vom Renningenieur beraten lassen. Zahlreiche Fahrhilfen führen Einsteiger schnell in die Materie ein, in ausgeschaltetem Zustand eröffnet sich Profis eine knallharte Simulation. Auf PS3 und Xbox 360 wurden Pisten und Bikes optisch akkurat umgesetzt. Auf PSP sieht's dagegen wie im Vorgänger karg aus – auch das träge Fahrverhalten lässt wenig Fahrgefühl aufkommen. Die PS2-Fassung pendelt sich technisch und fahrerisch dazwischen ein. *ts*



360 Viele Kameraperspektiven versetzen Euch direkt in die Rad-an-Rad-Duelle.

Entwickler	**Milestone, Italien**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro (PS3/360)**
	30 Euro (PS2/PSP)

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Text: deutsch**

- aktuelle Saison der Superbike WM
- 12 Strecken
- 20 Challenges
- freispielbare Fotos und Videos
- **PS3 vs. 360:** Auf PS3 gibt's Kantenflimmern und längere Ladezeiten

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	PS2
Multiplayer	5 von 10	**68**
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	
Singleplayer	7 von 10	PS3
Multiplayer	7 von 10	**70**
Grafik	6 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	7 von 10	360
Multiplayer	7 von 10	**72**
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	6 von 10	PSP
Multiplayer	5 von 10	**65**
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Die spannenden Zweirad-Rennen mit großem Fahrerfeld täuschen nicht über fehlende Langzeitmotivation hinweg.**

Boom Blox: Smash Party

M! HIT

Wii Geschicklichkeit frei

Der Action-Knobler "Boom Blox" hatte eigentlich alles, um die Wii-Welt durcheinander zu wirbeln – und landete trotz der euphorischen Wertungen nach einigen Monaten vielerorts in der Budgetpreis-Ecke. Nur ein Jahr später will "Boom Blox: Smash Party" diese Schmach ausmerzen. Erneut schuf EA unter der Mitarbeit von Hollywoodlegende Steven Spielberg ein Sammelsurium abgefahrener Geschicklichkeitsaufgaben, der Namenszusatz "Smash Party" soll wohl die gesamte, Wii-spielende Familie ins "Boom Blox"-Boot holen. Insgesamt warten über 400 Levels auf versierte Remote-Schwinger. Einzel-, Koop- und Wettkampfzocker werden gleichermaßen üppig mit vielgestaltigen Aufgaben beglückt: Das Grundprinzip – schleudere per Remote-Schwung einen Gegenstand auf die bunten Blöcke – wurde beibehalten und in herrlich unterschiedliche Korsette gezwängt: Zieht mit ruhiger Hand Punkteblöcke aus Wackeltürmen, werft Bowlingkugeln, infiziert Edelsteine mit den neuen Virenbällen oder erfreut Euch an Explosionen und Einstürzen, die dank der ausgefeilten Physik immer wieder beeindrucken.

Versus- und Koop-Modus würzen das bereits solo fesselnde Spielprinzip mit gewitzten Abwandlungen. Bis Ihr alles gesehen und probiert habt, vergehen Monate. *ms*



Matthias Schmid

"GUT"

"Smash Party" verfeinert statt zu revolutionieren. Wo Teil 1 Grenzen eingerissen hat, besinnt sich der Nachfolger auf die Tugenden der EA-Update-Politik – sinnvolles Verbessern und Zweitverwehrten des bereits Enthaltenen. So könnt Ihr mit erspielter Kohle Levels freischalten (Sackgassen ausgeschlossen) und absolviert im Solo-Modus weniger gleichförmige Aufgaben in Reihe. Das Design ist erneut klasse, die Szenarien schön unterschiedlich und die Mehrspieler-Optionen zahlreich. Für den dritten Teil erwarte ich jedoch wieder mehr Mut zur Innovation!



Wii Mehr Action: Wehrt den Piratenangriff ab, indem Ihr mit Kanonen auf das feindliche Schiff schießt.



Wii Super Trick für Koop-Knobler: Um zu vermeiden, dass alle Schafe abstürzen, hält ein Spieler ein Tier am Kragen, während der andere das Level löst.

Entwickler	**Electronic Arts, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

- über 400 Aufgaben
- Levels können mit Geld gekauft werden
- neue Items (z.B. Virenball)
- frische Spielvariante (v.a. für den Koop- und Wettkampf-Modus)
- umfangreicher Editor
- Zusatz-Content per Download

SPIELSPASS 85

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Ihr wollt mehr von "Boom Blox"? Könnt Ihr haben! "Smash Party" bietet viele Levels, viele Modi und viel Spaß.**

Damnation

PS3 360 Action



In "Damnation" hat der 'amerikanische Western' nie aufgehört zu existieren, nach dem Bürgerkrieg übernimmt ein Großindustrieller die Macht über das zerrüttetete Land. Als Widerstandskämpfer steckt Ihr den Techno-Colt in den Pistolengurt und zieht los, um den Schurken zu neutralisieren. Dazu schlagt Ihr Euch in Third-Person-Sicht durch mehrere weiträumige Szenarien, die vor allem zwei Dinge beinhalten: regelmäßig auftauchende Gegnergrüppchen und langwierige Kletterpassagen. Die Bösewichte nehmt Ihr per Schultertaste genauer ins Visier und ärgert Euch darüber, dass Eure Waffen nicht gerade treffsicher sind. Zum Glück haben Eure ständigen Begleiter mehr Zielwasser getrunken und nehmen Euch Ärger ab. Ohne sie wärt Ihr bei der Erforschung aufgeschmissen, denn die selten geradlinigen Wege lassen sich kaum erahnen und eine Karte gibt es nicht – wie gut, dass Eure Kumpane sich immer da materialisieren, wo Ihr entlang müsst. Das bleibt nicht die einzige Tücke, denn die Steuerung ist alles andere als intuitiv. Für das Klettern sind unnötig viele Knöpfe zu drücken, während Sprünge trotz bester Absichten gelegentlich in die falsche Richtung gehen. Zwischendurch besteigt Ihr ein Steampunk-Motorrad für weite Wege, doch das fährt sich wie ein klobiger Metallbrocken. Exemplarisch für eine interessante Idee, die wenig bringt, ist die 'Spirit Vision': Mit dieser Alternativsicht späht Ihr Feinde in ihren Verstecken aus. Um dann aber zu agieren, müsst Ihr sie wieder deaktiveren und hoffen, dass die Schurken auch brav stehen bleiben. Immerhin dürft Ihr das Abenteuer per Koop-Modus mit einem Kumpel angehen oder Euch im Mehrspieler-Modus die Kugeln um die Ohren jagen. *us*



Ulrich Steppberger

"LAHM"

Die Idee hinter "Damnation" ist eigentlich nicht schlecht: Zünftige Third-Person-Shootouts mit ausgiebigen Klettertouren zu verquicken, hat schon was für sich. Dumm nur, wenn die Realisation des Konzepts durchwachsen ausfällt. Hauptschuld trägt die unpräzise und wenig intuitive Steuerung: Selten tut Euer Held, was Ihr Euch vorstellt. Die Schusswechsel nerven mit doofen Gegnern und endlosen Nachladeanimationen. Bei Klettereien hüpft Ihr mitunter ins Verderben, weil die Perspektive irritiert oder Euer Alter Ego die Leiter nicht greift. Die Technik ist mäßig, vor allem die Charaktere wirken steif und künstlich; im Splitscreen ruckelt's stärker als im Solo-Modus. "Damnation" versucht viel, macht aber nichts davon gut.



PS3 Immer mit der Ruhe: Meist ist es praktischer, die Feinde aus der Ferne zu beobachten und den CPU-Begleiter ballern zu lassen.

Entwickler	**Blue Omega, USA**
Hersteller	**Codemasters**
Termin	**im Handel**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online)**
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- Szenario ist interessante Mischung aus Western und Sci-Fi
- weitläufige Areale mit großen Höhenunterschieden
- gelegentliche Fahreinlagen
- 'Seher'-Fähigkeit dient als Gegnerradar

SPIELSPASS 44

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Action-Kletter-Kuddelmuddel mit weitläufigen Gebieten, das an einer nervigen Steuerung und vielen Macken scheitert.**

SPECIAL EDITION
MIT EXKLUSIV-COVER

IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 38 45

Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:


15% GÜNSTIGER:
12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO


FRÜHER ALS AM KIOSK:
LIEFERUNG FREI HAUS


JEDERZEIT KÜNDBAR MIT
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de).
Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- gegen Rechnung
- **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Pokémon: Platin-Edition

DS Rollenspiel 

M! HIT

In ihrem neuesten Abenteuer gehen die Pokémon online – und das endlich in ordentlicher 3D-Grafik: Ihr zockt Kämpfe sowie diverse Minispiele per WiFi, außerdem dürft Ihr jetzt besonders spektakuläre Kämpfe mit der neuen Kamera aufnehmen und die Videos tauschen. Den Solo-Modus hat Entwickler Gamefreak mit den neuen 3D-Abschnitten der Zerrwelt aufgepeppt, hier spielen Raum und Zeit verrückt: Die verzwickten Kletterpfade schicken Euch auch über Wände und kopfüber an die Decke. Obendrein müssen sich Pokémon-Trainer warm anziehen, denn Team Galaktik schubst Euch ins ewige Eis.

Im Übrigen gleicht die Platin-Edition dem DS-Vorgänger (Edition "Diamant" und "Perle"): Über weite Strecken erwarten Euch dieselben Ereignisse, Rätsel und Suchspiele. Ihr erforscht Stück für Stück die gewohnte Oberwelt Sinnoh, fangt die jetzt 493 Pokémon-Exemplare und züchtet eine starke Truppe, um Bösewichten und dem Rivalen eins auszuwischen. *oe*

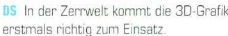


DS Ausgelatschte Pfade: Ihr erkundet die Welt Sinnoh aus den Vorgängern.



Oliver Ehrle – "SUPER"

Lange hat's gedauert, jetzt ist es soweit: Endlich bekommt "Pokémon" anständige Online-Funktionen. Und mit den abgedrehten Kopfüberwelten ist die neueste Edition mal wieder das 'beste "Pokémon" aller Zeiten'. Kunststück, solange die Entwickler das bewährte Spielprinzip nur in homöopathischen Dosen erweitern. Wenn man das Abenteuer mit dem Game-Boy-Erstling von 1996 vergleicht, hat sich am groben Ablauf wenig verändert. Das kann sich Gamefreak nur leisten, weil Jahr für Jahr eine ahnungslose Fangeneration nachwächst.



DS In der Zerrwelt kommt die 3D-Grafik erstmals richtig zum Einsatz.

Entwickler	**Gamefreak, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: keine, Text: deutsch**

- fängt und trainiert 493 Pokémon
- jetzt mit Online-Kämpfen, Videotausch und WiFi-Minispielen
- abgedrehte 3D-Zerrweltabschnitte...
- ...aber ansosten altbackene Präsentation



SPIELSPASS **86**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Putziges Trainerabenteuer, jetzt mit Online-Fights: Die Neuerungen sind aber nicht revolutionär, sondern überfällig.**

Pikmin 2

 Wii Strategie 



Das kennen wir doch? Raumschiffkapitän Olimar stürzt auf einem fremden Planeten ab und sucht mal wieder Bauteile für sein Gefährt. Doch nun erhält er Hilfe von seinem Partner Louie. Wie schon in der GameCube-Vorlage folgen den beiden Raumfahrern die gehorsamen Pikmin, die Ihr auf Knopfdruck pflückt und einsammelt. Bei Kämpfen werft Ihr die Pflanzenmännchen auf den Gegner. Wie schon im ersten Teil erleichtert der Zielkreis auf dem Wii das Kommandieren. Zudem unterstützen Euch neben den roten, gelben und blauen Pikmin auch kräftige und giftresistente Arten. Ebenso neu sind Bonushöhlen mit tückischen Gegnern, aber verlockenden Items. Abgerundet wird das Update vom Zweispieler-Modus, in dem Ihr um die Wette sammelt. *ts*



Wii Im Team unschlagbar: Olimar und Louie befehligen die Pikmin.

Thomas Stuchlik – "SUPER"

Nachdem sie mir schon auf dem GameCube ans Herz gewachsen sind, begeistern die "Pikmin" auch auf dem Wii. Teil 2 bietet neben dem Team-Feature aber wenig spielerische Neuheiten. Ein Koop-Modus fehlt leider. Dennoch ist "Pikmin 2" ein würdiger Nachfolger mit grafisch dezent aufpolierter Umgebung und erhöhtem Umfang.

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: deutsch**

- Wii-Neuauflage des GameCube-Klassikers
- zwei Anführer kommandieren bis zu 100 Pikmin
- 5 Pikminarten mit verschiedenen Eigenschaften
- Bauteile verbergen sich auch in Höhlen

SPIELSPASS **86**

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Auch Teil 2 begeistert mit einfacher Bedienung, witziger Präsentation und vielen Taktikfinessen.**

Minon: Der Held der Stunde

Wii Geschicklichkeit frei

"Minon" ist ein Pseudo-Superheld, dessen Fähigkeit darin besteht, über Objekte zu laufen, die dann wie Dominosteine umkippen. Endet der Weg, könnt Ihr von seinem Energievorrat Konstrukte und auch Kurven erzeugen, damit es weiter vorangeht. In den knallbunten, grafisch aber kargen Levels marschiert Ihr so zu vorgegebenen Zielen, sofern Ihr sie mit spärlichen Hinweisen und einer weitgehend nutzlosen Karte findet. Je höher das Lauftempo wird, desto chaotischer geht es zu. Aus einer wirren Idee entspringt ein wirres Spiel, das Skurrilität zum Selbstweck ernennt und dafür Dinge wie Motivation und gutes Leveldesign hinten anstellt. Schräg? Ja. Kaufwürdig? Nein. *us*



Wii Die simple Grafik ist so bunt wie unübersichtlich – Orientierung fällt schwer.



Ulrich Steppberger – "LAHM"

Durchgeknallte Ideen können funktionieren, wie etwa bei "We Love Katamari". Aber "Minon" sieht nicht nur altbacken aus, es spielt sich auch nicht besonders gut. Konfuse Levels gehen Euch bald auf den Geist. Die Pointer-Steuerung funktioniert zwar, macht aber durch ihre simple Handhabung erst richtig bewusst, wie limitiert das Geschehen eigentlich ist.

Entwickler	**Red Entertainment, Japan**
Hersteller	**Nordcurrent**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- bizarre Echtzeit-Dominostein-Aufstellerei
- extrem japanophile Aufmachung
- wenig direkte Kontrolle des Geschehens
- skurrile Mini-Storys freischaltbar

SPIELSPASS **38**

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	5 von 10

FAZIT » **Merkwürdiger Mix aus Geschicklichkeitsübung und strategischer Routenplanung, der konfus und durchwachsen ist.**

Marbles! Balance Challenge

Wii Geschicklichkeit 

Vor zwei Jahren erschien "Kororinpa" über Nintendo und gefiel als putziger Geschicklichkeitstest, der nur eine echte Macke hatte – er war viel zu kurz. Der Nachfolger kommt jetzt über Konami, nur würde das am Namen keiner erkennen: Der abstrakte Titel wurde durch das aussagekräftigere, wenn auch fantasielose "Marbles! Balance Challenge" ersetzt. Am Grundkonzept hat sich nichts geändert: Erneut rollt Ihr eine Kugel durch Neigen der Remote durch Levels voller Fallen und Hindernisse und sammelt auf dem Weg zum Ziel Diamanten. Die bunte Grafik ist putzig, rundum familientauglich und für Wii-Verhältnisse ansehnlich, zeigt sich aber kaum verbessert. Eine entscheidende Änderung bringt "Marbles!" weiter: Die Anzahl der Levels wurde massiv aufgestockt. So kullert Ihr im Story-Modus in mehreren Schwierigkeitsstufen durch jeweils rund 60 Levels. Dazu gesellen sich 100 Abschnitte, die für das Balance Board gedacht sind, aber mit der Remote geübt werden können. Am Umfang gibt es nichts zu meckern, zumal freispielbare Extras wie unterschiedliche Murmeln und Bauteile für einen Kurs-Editor locken.

Dafür nerven ein paar Dinge: So gerät das stetige Drehen und Wenden der Remote bei komplexeren Aufbauten zum Handgelenkskiller. Ein paar Hindernisse ärgern im Zusammenspiel mit den manchmal unglücklichen Kamerawinkeln, vor allem die Kugelkanone sorgt regelmäßig für Ärger. Wer nicht in wenigen Sekunden den Abschusswinkel korrekt erkennt, ballert sich häufiger ins Aus, als ihm lieb ist. Das wiegen die vielen positiven Aspekte aber zum Glück auf und machen "Marbles!" unterm Strich zum launigen Balance-Spaß. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

"Marbles!" ist "Kororinpa" mit dem Umfang, den ich beim Erstling schmerzlich vermisst habe – soweit wurde die Aufgabe erfolgreich erfüllt. Die knuffige Grafik sieht nett aus und liefert meist genug Übersicht, nur die Handhabung der Remote führt manchmal zu Verrenkungen. Der Balance-Board-Einsatz erfordert eine Menge Feingefühl, klappt aber gut. Gestört hat mich nur, dass einige Levels arg knifflig werden und die nervige Kanone so schlecht zu bedienen ist. Doch das reicht nicht aus, um mir den Spaß an "Marbles!" zu verderben.

Wii So niedlich die Grafik aussieht, so fies werden spätere Levels: Nur wer ganz feinfühlig mit Remote oder Balance Board umgeht, vermeidet zeitraubende Abstürze.

Entwickler **Hudson, Japan**
Hersteller **Konami**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Text: einstellbar**

- über 200 Levels, 100 dafür speziell für das Balance Board gestaltet
- verschiedene Murmeln freispielbar
- Editor für eigene Levels, die per WiFi getauscht werden können
- Mehrspieler-Modi mit Splitscreen

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**73**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Unterhaltsamer Geschicklichkeitstest für Balancekünstler mit großem Umfang, der kleine Macken verschmerzbar macht.**

Gardening Mama

DS Geschicklichkeit 

"Cooking Mama" hat die Nase voll, nach vier Küchen-Auftritten zieht es die resolute Hausfrau an die frische Luft. Bei "Gardening Mama" seid Ihr mit dem Stylus bewaffnet für alles zuständig, was mit der Pflege und Aufzucht von Blumen und Obst zu tun hat. Wie bei den Koch-Vorgängern wird die Arbeit in zahlreiche Einzelschritte bzw. Minispiele zerlegt. So buddelt Ihr Löcher und setzt Samen ein, sorgt für die passende Bewässerung und schüttelt vor dem Umtopfen überflüssige Erde von den Wurzeln. Schnippelt überzählige Ästchen ab, mischt die korrekten Erdmengen zusammen oder schrubbt Raupen von den Blättern. Der Großteil dieser Aufgaben geht problemlos von der Hand und setzt auf die bewährte Mischung aus Reaktionsschnelligkeit, Genauigkeit und Timing. Umso ärgerlicher fallen einige Ausnahmen auf: Wenn Ihr etwa bestimmte Erdmengen schaufeln sollt, aber unklar bleibt, wie Ihr diese genau bestimmt, sind Fehler vorprogrammiert. Anders als bei "Cooking Mama" klappert Ihr nicht einfach ein Rezept nach dem anderen ab, sondern kümmert Euch im Garten um mehrere Pflanzen gleichzeitig: Die brauchen regelmäßige Pflege, um nicht auszutrocknen. Das zieht die Arbeit etwas in die Länge, dafür kommt eine Spur Simulation ins Spiel, weil Ihr z.B. Obst ernten müsst, um neue Boni zu gewinnen. Wer virtuell gärtnern will, muss übrigens beim Fachhändler oder im Ausland nach "Gardening Mama" fragen: Da das Spiel über 505 Games in Europa erschienen ist, hat es (vorerst) keinen offiziellen Deutschland-Vertrieb. *us*



Ulrich Steppberger

"GUT"

Was Mama anpackt, wird lustig – das trifft auch auf den Garten-Ableger zu. Allerdings kann er mich nicht so fesseln wie die Kochrunden: Einige Minispiele wiederholen sich arg oft, andere nerven mit diffusen Vorgaben. Das ständige Jonglieren mehrerer Pflanzenzuchten bringt Tiefe, aber auch Hektik ins Spiel – das macht weiterhin Spaß, aber weniger als in Mamas Küche.





DS Egal, ob das Umtopfen von Jungpflanzen oder die Abwehr gefährlicher Schädlinge – die Gartenmama kümmert sich um alles.

Entwickler **Office Create, Japan**
Hersteller **505 Games**
Termin **im Handel (nicht in Deutschland)**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- jede Menge Pflanzen, die in Minispiel-Runden aufgezogen werden
- alles mit einfachen Stylusbewegungen kontrollierbar
- viele freispielbare Extras

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**69**
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » **Humorige Minispielsammlung im Gartenarbeitskleid, die aber nicht so durchdacht wirkt wie die Koch-Vorgänger.**

Punch-Out!!

Wii Beat'em Up 



Wii Mit Treffern sammelt Ihr Combosterne (links oben), die Eure Schlagkraft vervielfachen: So gelingen Euch spektakuläre One-Punch-Knockouts.

Willkommen im Ring von "Punch-Out!!", der abgedrehtesten Boxspielserie seit es Konsolen gibt: Ihr kämpft Euch mit Amateur Little Mac durch drei Cups mit je vier Gegnern, die Ihr einen nach dem anderen auf die Bretter schickt. Das gelingt wahlweise mit Remote, Remote und Nunchuk oder in Kombination mit dem Balance Board von "Wii Fit". Mit Letzterem weicht Ihr durch Gewichtsverlagerung seitlich aus und zieht Euch zurück, um etwa zu einer mächtigen Geraden auszuholen. Die beiden Fäuste steuert Ihr separat, in Verbindung mit den Richtungstasten sind Gerade, Haken und Rippenschläge möglich – jeweils rechts und links. Damit Eure Angriffe durch die Deckung des Gegners gehen, arbeitet Ihr mit Kombinationen und nutzt Schwächen des Gegenübers für präzise K.o.-Hiebe.

Ihr spielt die Matches über mehrere Runden, in denen der Gegner oder Ihr mehrfach den Boden küsst. Mit flinkem Buttongeklopfe erholt Ihr Euch jedoch von Niederschlägen. Erst versucht Ihr Euch an Karriere und Schaukampf, später schaltet Ihr die Titelverteidigung frei – passt auf, die Nintendo-Boxer überlegen sich neue Strategien!

Ringtaktik

Viele Boxspiele faszinieren nur für kurze Zeit, weil die Angriffsvariationen begrenzt sind und die Gegner kaum Profil zeigen. Das ist in Nintendos "Punch-Out!!"-Serie anders, hier bearbeitet jeder Gegner Eure Visage mit seiner einzigartigen Taktik. Bei den anfänglichen Kontrahenten könnt Ihr noch mit Kombinationen Löcher in die feindliche Deckung schlagen. Bei später antretenden Ringlegenden müsst Ihr Euch schon mehr einfallen lassen: Sie blocken jeden Angriff und schicken Euch mit gewaltigen Superschlägen ins Reich der Träume! Zum Glück müssen sie dafür mächtig ausholen, was Euch Zeit gibt, eine Schwachstelle zu erspähen: Wer dann den richtigen Ausfallschritt macht und mit dem korrekten Angriff kontert, besiegt selbst übermächtige Gegner flott. Denn in "Punch-Out!!" gibt es eine Art Combosystem: Volltreffer machen Folgeschläge wuchtiger, während Hiebe auf die Deckung an Euren Kräften zehren. Wer also unüberlegt um sich schlägt, wird niemals das Championgold in seinen Händen halten – achtet auf die taktischen Hinweise Eures Trainers!

Wie in früheren Episoden präsentiert Nintendo die Kämpfe mit humorvollen Zwischensequenzen und putzigen Comic-Animationen, die Euch immer wieder schmunzeln lassen. Insgesamt ist die Keilerei aber nicht so umfangreich wie aktuelle Beat'em-Ups. *oe*



Wii Manche Treffer machen den Gegner benommen, dann prasseln Eure Hiebe!

Oliver Ehrle

"SUPER"

"Punch-Out!!" spricht sowohl den Retrofan als auch den taktisch versierten Kämpfer an: Das Schlagrepertoire ist zwar sehr übersichtlich, lässt aber vielfältige Verhaltensweisen zu – Ihr könnt und müsst Euch richtige Tricks ausdenken, um zu siegen! Das Combosystem belohnt überlegte Angriffe, deshalb könnt Ihr Euch im Laufe Eurer Karriere wesentlich verbessern. An den Regeln hat sich seit der ersten NES-Episode leider wenig geändert. So erholt sich beim Anzählen nur der niedergeschlagene Mann, was gelegentlich zu unrealistischen Szenen führt: Da entkommt der Gegner knapp dem K.o. und kann mit einem leichten Jab sofort selbst einen Niederschlag landen. Außerdem verzichtet Nintendo auf Sonderfunktionen wie Online-Turniere und Heldentraining: "Punch-Out!!" ist ein vergnügliches, aber recht kompaktes Kampfspiel.

Entwickler	**Next Level, Kanada**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: wechselt, Text: deutsch**

- 12 ausgeschlafene Kontrahenten
- trickreiches Kampfsystem
- Fußarbeit mit Balance Board möglich
- geheimer Titelverteidigungs-Modus
- witzige Präsentation

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**82**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Kloppen mit Köpfchen: taktisches Boxturnier mit pfiffigen Retro-Ringlegenden und Balance-Board-Unterstützung.**

Rock Revolution

 360 DS PS3 Wii Musikspiel 



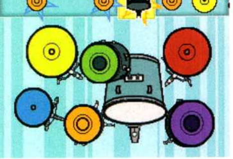
360 Was für ein Geniestreich: Das Schlagzeug-Fußpedal hat in der Symbolleiste die gleiche Form wie alle anderen Drumpads – untypisch und das Gegenteil von intuitiv.

Einstmals war Konami der Vorreiter in Sachen Musikspiele, wie die Bemani-Riege rund um "Beatmania" und "Dance Dance Revolution" bewies. Den Trend zum Bandspiel verpennten die Japaner aber. Mit "Rock Revolution" soll jetzt wenigstens ein Stück vom Kuchen gerettet werden, doch das geht gnadenlos schief.

Schon die Ausstattung ist mager: Mit nur 40 (bzw. 20) meist rockigen Cover-Versionen lockt man keinen Musikus mehr. Außerdem braucht Ihr die Plastikklampfen und Drums der Konkurrenz. Das in den USA erhältliche, alles andere als einsteigerfreundliche Schlagzeug erscheint bei uns erst gar nicht. Kurioserweise wurde bei den Konsolenfassungen auf eine Gesangsspur verzichtet (der DS hat sie). Gitarre, Bass und Drums spielt Ihr nach dem üblichen Prinzip. Allerdings werden die Notensymbole vertikal nach unten gescrollt, was bei schnellen Songs die Übersicht drastisch einschränkt. Im Karriere-Modus werden einfach Lieder abgespult, gelegentliche biestige Sonderbedingungen sorgen für Ärger.

Auf dem DS agiert Ihr mit dem Stylus oder trällert ins Mikro, während auf dem oberen Bildschirm eine scheußlich animierte Cartoonband herumzappelt. Die Instrumente schwanken in Sachen Anspruch stark: Die Touchscreen-Drums und der Bass erfordern schnelle Reaktionen und viel Überblick, während die Gitarre auf langweiliges Hoch- und Runterwischen reduziert wurde. *us*





DS Augen unten lassen: Die peinliche Konzertoptik beleidigt sonst den Sehnerv.



"MÜLL"

Ulrich Steppberger

Die einzige Revolte, die "Rock Revolution" auslöst, ist die in meinem Magen. Wie kann man nur ein so verbocktes Projekt absegnen? Auf den Heimkonsolen wird scheinbar bewusst alles ignoriert, was "Guitar Hero" und "Rock Band" richtig machen: keine Originalsongs, eine unglückliche Präsentation und fehlender Gesang. Das Ergebnis ist ein frustiger und spaßarmer Reaktionstest, der Lichtjahre hinter der Konkurrenz zurückbleibt. Der DS-Fassung halte ich zugute, dass sie immerhin vernünftig spielbar ist und einen Gesangspart bietet – dafür sieht die Grafik abschreckend hässlich aus.

Entwickler	**Zoe Mode / HB Studios, USA**
Hersteller	**Konami**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- 40 bzw. 20 Songs in Coverversionen
- in Europa wird das Schlagzeug nicht veröffentlicht
- Gesang nur auf DS
- Aufnahmestudio bei Xbox 360

SPIELSPASS

		360
Singleplayer	4 von 10	**36**
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	4 von 10	
Sound	7 von 10	

		DS
Singleplayer	5 von 10	**48**
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	2 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Kläglicher Musikspiel-Nachzügler, der fast alles falsch macht – wenigstens die DS-Fassung ist erträglich.**

Sherlock Holmes DS

DS Adventure 6

Nachdem Frogwares den PC schon länger mit Umsetzungen von Klassikern der Abenteuerliteratur beliefert, platziert der Adventure-Entwickler nun seine "Sherlock Holmes" Reihe auf dem DS. Das Standbild-Adventure mit dem Untertitel "Das Geheimnis der Mumie" versetzt Euch in das Herrenhaus des Ägypten-Freaks Lord Montcalfes. Der spickte sein aus pixeligen 360°-Panoramen aufgebautes Herrenhaus mit Rätseln rund um den Mumien-Mythos. Holmes muss sich damit und einer dünnen Story herumschlagen. Also untersucht Ihr per Stylus verdächtige Ecken, steckt Krimskrams ins Inventar auf dem oberen Bildschirm und kombiniert diesen an passender Stelle, um einen Bildschirm weiterzukommen. *mw*



DS Bewegt Ihr das Augensymbol zum Bildrand, rotiert Euer Blickwinkel.



"LAHM"

Max Wildgruber

Als Holmes-Fan gebe ich diesem technisch mumifizierten Rätselparcours ein paar Gnadenpunkte für Atmosphäre. Ansonsten ist die Aneinanderreihung von verschlossenen Räumen nur für todernste Freunde von Kombinationsrätseln erträglich. Kombiniere: Lizenz verschenkt!

Entwickler	**Frogwares, Irland**
Hersteller	**Focus Home Interactive**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: deutsch**

- drehbare 360°-Standbilder
- simple Touchscreen-Bedienung per Icons oder Steuerkreuz
- Rendersequenzen mit knarziger englischer Sprachausgabe

SPIELSPASS

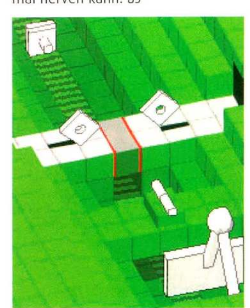
Singleplayer	5 von 10	**54**
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 10	
Sound	2 von 10	

FAZIT » **Staubiges Standbild-Adventure in einem leblosen Herrenhaus mit soliden Kombinations- und Schalterrätseln.**

Rhythm Paradise

DS Geschicklichkeit 

Auf das neue "Wario Ware" müssen wir noch länger warten, zur Überbrückung taugt "Rhythm Paradise" einigermaßen. Die rund 50 Minispiele dauern deutlich länger und setzen darauf, dass Ihr die Aufgabe im Takt zum Sound erledigt. Die Idee ist originell und wird durch die schräg-abstrakte Grafik gelungen unterstützt, hat aber auch Tücken. Weil die Abfrage häufiger pedantisch reagiert, müssen einige Aufgaben so oft versucht werden, dass es schon mal nerven kann. *us*



DS Das Runde soll durchs Eckige – das klappt nur mit gutem Timing.



"GEHT SO"

Ulrich Steppberger

Per Stylus zu bedienende Minispiele an einen Rhythmus zu koppeln, ist eine erfrischend andere Herangehensweise. Ärgerlich finde ich dagegen, dass trotz simpler Aufgaben die Bedienung manchmal so pingelig ist, dass Fehler kaum vermeidbar und damit häufige Wiederholungen an der Tagesordnung sind. So kann ich "Rhythm Paradise" nur geduldigen Zockern empfehlen, die es gerne skurril wollen.

Entwickler	**Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**im Handel**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- über 50 rhythmusbasierte Minispiele
- zusätzliche Endlos-Varianten und andere Gimmicks erspielbar
- schräge Aufmachung im "Wario Ware"-Stil

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**65**
Multiplayer	–	
Grafik	4 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Skurrile und witzig inszenierte Minispielsammlung, die an teils nervigen Steuerungseigenheiten krankt.**

Virtua Tennis 2009

PS3 360 Wii Sportspiel  

M! HIT





360 Die neue Nah-dran-Perspektive spielt sich überraschend gut und erlaubt einen tollen Blick auf die Ränge (oben). Beim Doppel ist nur die weite Sicht wählbar.



PS3 Zwei der fünf frischen Minigames: Beim Billard schlagt Ihr mit der weißen Kugel auf, bei der Zoofütterung serviert Ihr den Tierchen ihr Lieblingsfutter.

Segas Ankündigung von "Virtua Tennis 2009" kam überraschend – denn erstmals steht im Titel eine Jahreszahl und erstmals handelt es sich nicht um eine Spielhallenumsetzung. Auch wurde die 2009er-Episode nicht in Japan programmiert, sondern bei Sumo Digital – aber keine Sorge, die Engländer haben bereits "Virtua Tennis 3" kompetent auf die Xbox 360 gehievt.

Bevor wir uns mit dem Gedanken beschäftigen, ob jetzt jährliche Updates im Stile von "FIFA" anstehen, haben wir die neuen HD-Athleten über die Courts gescheucht: Neu dabei sind z.B. Andy Murray oder Ana Ivanovic, die großen Namen Nadal, Federer oder Sharapova kennt Ihr schon aus dem Vorgänger. Die 25 Cracks machen im Einzel, Doppel oder Mixed erneut Fantasieplätze aus aller Welt unsicher oder versuchen sich an insgesamt zwölf Minispielen, von denen fünf exklusiv für "Virtua Tennis 2009" entwickelt wurden – auch die sind allein oder in der Gruppe interessant und fügen sich gut ins Gesamtbild ein.

Von Platz 100 auf 1

Natürlich sind sie auch Teil der 'World Tour', in der Ihr Euch von Position 100 bis auf Weltranglistenplatz 1 kämpft. Erfreulicherweise bringen Euch jetzt auch Online-Matches in der Karriere voran – eine echte Alternative zu den vielen Offline-Turnieren, die vor allem am Anfang Eurer Laufbahn keinerlei Herausforderung darstellen.

Seine erfreuliche Rückkehr feiert der Tennis-Shop, wo Ihr neue Outfits, Rackets und Plätze ersteht – das zufallsabhängige 'Vom Trainer geschenkt bekommen' aus Teil 3 ist passé. Neu sind die zahlreichen Spielstile, die Ihr je nach Fortschritt in der Tennisakademie wählt.

Auf dem Platz fallen die verringerte Spielgeschwindigkeit und die weniger tödlichen Powerschläge auf, leider landen noch seltener Bälle im Netz oder Aus. Gut hingegen ist die sensiblere Justierung des Aufschlags und die Tatsache, dass der Richtungswechsel bei vollem Lauf mehr Zeit in Anspruch nimmt. *ms*



Matthias Schmid

"GUT"

Für sich betrachtet ist "Virtua Tennis 2009" ein hervorragendes Sportspiel, mit dem ich in den nächsten Monaten unzählige Online-Stunden verbringen werde. Sehe ich es jedoch als Weiterentwicklung von "Virtua Tennis 3" und berücksichtige, dass Sega den vollen Preis möchte, bin ich mit dem Entwickler Sumo Digital nicht mehr so zufrieden: Mich stören die unschönen Spielerfratzen, die (in unserer Testfassung) langen Ladezeiten und der fehlende Mut für echte Neuerungen. An die spielerischen Änderungen wie tendenziell längere Ballwechsel kann ich mich gewöhnen – auf dem Platz ist "Virtua Tennis 2009" eine Macht, die Serie bleibt meine Tennisreferenz. Doch für die nächste Episode fordere ich größere Einschnitte, sonst droht das Burnout-Syndrom.

PS3 Komisch: Die Visagen sind deutlich hässlicher als im zwei Jahre alten Vorgänger.

UND AUF Wii?

Leider erreichte uns die Wii-Testversion nicht rechtzeitig. Unsere Eindrücke aus der Previewfassung waren jedoch positiv: Die Optik gefällt in 480p, alle Modi sind enthalten und das Spielen mittels Schwungsteuerung kommt gut rüber. Noch fehlte jedoch das letzte Quäntchen Kontrolle über die Schläge – Wii Motion Plus könnte Abhilfe schaffen.



Entwickler	**Sumo Digital, England**
Hersteller	**Sega**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 25 Originalspieler, 5 davon freischaltbar
- Online-Matches zählen für Karriere
- online zum Testzeitpunkt noch nicht spielbar – Nachtrag folgt im nächsten Heft

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	86
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Etwas mutloses, aber kompetentes Update der Tennis-Franchise – spielerisch nach wie vor ungemein gut.**

Grand Slam Tennis

   Sportspiel



Wii John McEnroe, ehemaliger US-Open-Sieger und bekannt für seine Wutausbrüche und Disqualifikationen, hat sich bei unserem Bobbele den Beckerhecht abgeschaut und bringt den Ball mit dieser Aktion zurück ins Spiel.

Wenn Electronic Arts sich einer Sportart annimmt, dann richtig: Von wegen Max Mustermann bei den Hinterndorfer Lokal-Open – Geldbeutel auf und her mit den Lizenzen. Originalspieler? Sind drin. Bekannte Sportmarken? Sind drin. Echte Turniere und Courts? Sind drin. Und damit nicht nur der jüngste Spross der Zockerfamilie mit den aktuellen Stars wie Nadal, Federer und Sharapova auf seine Kosten kommt, wurde das Who's who der Tennislegenden auf die DVD gescheucht. Von McEnroe und Borg, über Navratilova und Becker bis hin zu Sampras und Edberg – die Stars des Filzballszene sind in Form drollig gestalteter Comic-Alter-Egos mit dabei. Wir haben jedoch Größen wie Agassi, Graf, Courier oder Paradiesvogel Noah vermisst.

Bevor wir über Spielgefühl oder -modi sprechen, ein guter Rat an dieser Stelle: Zockt EAs Filzballhatz ruhig auf einer alten Glotze. Denn dort sehen die stilisierten Sportler und detailarmen, aber schicken Plätze schlicht besser aus. 55cm Bildschirmdiagonale reichen aus für maximalen Genuss. Habt Ihr keine Retro-Röhre mehr im Haus, dann schleppt Eure "Grand Slam Tennis"-Disc samt Wii zu einem befreundeten SD-Haushalt und feiert eine Tennisparty.

Und schon haben wir die Überleitung zu den enthaltenen Spielmodi – denn "Grand Slam Tennis" protzt im Menü mit dem verheißungsvollen Programmpunkt 'Tennis Party'. Leider verbergen sich dahinter fast ausschließlich normale Ballduelle mit solch total verrückten Ideen wie 'Lobs zählen zweifach'. Mehr Partyspaßpotenzial bergen da normale Doppelmatches, die Ihr auf den insgesamt zwölf Courts der vier Grand-Slam-Turniere (Australian Open, French Open, Wimbledon, US-Open) abhaltet.

Reif für den Centercourt?

Solisten stürzen sich in den namensgebenden 'Grand Slam'-Part, den Karriere-Modus des Spiels. Beginnend in Australien sportelt Ihr Euch durchs Tennisjahr, spielt Trainingsmatches auf den kleineren Plätzen und greift schließlich nach den Turniersiegen. Genretypisch verkörpert Ihr einen im Editor erstellten No-Name-Athleten – praktischerweise stellt Ihr von den Tennissocken bis hin zur Matchlänge jederzeit alles nach Eurem Gusto ein. Pfiffig ist die Idee, von besiegten Starspielern die Fähigkeiten abzuschauen: Verstärkt Euch zum Beispiel mit Serenas Vorhand, Beckers Biss oder Nadals Topspin.

Spielerisch überrascht Euch Electronic Arts mit recht langsamen, aber gehaltvollen Ballwechseln. Abseits der Remote-Schwünge braucht Ihr lediglich A-Knopf (Lobs) und B-Button (Stopps). Anfänger daddeln zunächst ohne Nunchuk – dann läuft Euer Crack wie in "Wii Sports Tennis" automatisch über den Platz. Wir wollen die direkte Laufsteuerung aber nicht missen – in puncto Spieltiefe steckt "Grand Slam Tennis" den Nintendo-Konkurrenten locker in die Tasche. Ohne den Wii-Motion-Plus-Zusatz hängt die Richtung Eurer Schläge stark vom Timing ab, stöpselt Ihr die zusätzlichen Bewegungssensoren an, gehorcht Euer Schläger Euren Handbewegungen plötzlich aufs Wort – super. *ms*



Wii Welche Sportmarke darf es denn sein? Von Nike bis Adidas, von Babolat bis Lacoste – alle sind sie dabei.



Wii Hier müssen zwei Spieler wie im Tischtennis abwechselnd ran – unsinnig ist die nicht abschaltbare Splitscreen-Sicht.



Matthias Schmid

"GUT"

Von 0 auf 80 bei der Premiere – so ein Spielspaß-Potenzial hatte ich EAs Sportspiel nicht zugetraut. Als großer Tennisfan zocke ich nur noch mit Wii Motion Plus. Die Hardware-Erweiterung funktioniert bei diesem Titel und lässt Schläge zu, die "Virtua Tennis" in zehn Jahren nicht hinbekommen hat – schön, dass auch mal ein Ball im Aus oder Netz landet. Zwar gibt es den einen oder anderen Hampel-Aussetzer; wer sich aber am niedrigen Tempo und der nahen Perspektive nicht stört, genießt ein frisches Spielerlebnis mit hübscher Wii-Optik. Doch einige Designentscheidungen wundern mich: Warum eine Splitscreen-Pflicht bei Mehrspieler-Matches, warum keine Minispiele wie bei der Sega-Konkurrenz? Super hingegen ist, dass Wii-Athleten online sporteln dürfen – leider war dieser Modus beim Test noch nicht spielbar.

Wii MOTION PLUS

Warum zwei verschiedene Spielspaßwertungen? Weil "Grand Slam Tennis" unter Verwendung des Wii-Motion-Plus-Zusatzes erheblich mehr Spaß macht. Das Spielgefühl nähert sich dem des echten Sports an, die Erkennung von Slice oder Top-Spin funktioniert gut und genau platzierte Cross-Winner gehen mit etwas Übung klasse von der Hand.



Ab 12. Juni für 20 Euro auch einzeln erhältlich: das Remote-Zubehör Wii Motion Plus.

SPIELSPASS 80

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

Entwickler	Electronic Arts, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Termin	2. Juli
Preis	50/60 Euro (mit Wii Motion Plus)

Unterstützt » **bis 4 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- unterstützt Nintendos Bewegungssensor-Erweiterung Wii Motion Plus
- 23 Originalspieler, 12 Plätze
- Software zählt die verbrannten Kalorien
- auch online spielbar

SPIELSPASS 73

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Steckt "Wii Sports Tennis" in die Tasche: Filzballsport mit schmucker Optik und gut funktionierender Schwung-Kontrolle.**

Anno: Erschaffe eine neue Welt





DS Der Orient ist uns nach einer Questreihe freundlich gesonnen.



Wii Die höchste Zoomstufe entlarvt die wenig detaillierte, aber stimmige Comic-Optik: Die Straßen sind kaum belebt. In der rechten Bildmitte steigt gerade ein Patrizier zum Aristokraten auf, weil wir seine fünf Bedürfnisse gleichzeitig befriedigen.

Der Kompass zeigt auf exzellente Steuerung, die Segel sind auf Einsteigerfreundlichkeit gesetzt und das Ruder haben Wii- und DS-Besitzer fest in der Hand. Willkommen an Bord der "Anno", dem Konsolen- und Handheldableger der ruhmreichen und ansonsten auf PC-Gewässern heimischen Aufbau-Strategie-Reihe.

Herzstück des Spiels ist die sieben Kapitel umfassende Kampagne, in der Ihr im Jahre 1404 unbekannte Inseln erschließt, um eine Hungersnot im Königreich Eures Vaters abzuwenden. "Anno"-typisch legt Ihr eine kleine Fischersiedlung an und baut diese kontinuierlich zur Metropole mit florierender Wirtschaft aus. Das Stadtlevel steigt mit der Einwohnerzahl, daher ist es Eure dringlichste Aufgabe, die Bedürfnisse Eurer Siedler zu befriedigen. Diese reichen von Nahrung über seltene Güter hin zur Forderung, im Einflussbereich öffentlicher Gebäude wie Kirchen oder Badehäuser zu stehen. In fünf Stufen steigen Eure Bürger auf, locken dadurch neue Einwohner an und zahlen überdies mehr Steuern. Geld regiert auch die "Anno"-Welt: Während Versorgungsbetriebe laufende Betriebskosten verursachen, schlagen Prestigeobjekte wie Badehäuser oder ein Theater neben entsprechenden Rohstoffen mit einem hohen Goldpreis zu Buche. Achtet daher auf Eure Handelsbilanz und verkauft überschüssige Rohstoffe gewinnbringend im Handelskontor. Wem dennoch die Knete ausgeht, der erhält eine Finanzspritze vom König – pleite gehen könnt Ihr nicht.

Auf gen Süden

Die Inseln unterscheiden sich in ihrer Fruchtbarkeit und dem Vorkommen an Bodenschätzen. Um den Bedürfnissen Eurer Bürger nach exotischen Gütern zu genügen, müsst Ihr Eure Startinsel verlassen und in südliche Gefilde segeln. Dort trefft Ihr auf den Orient als Verbündeten, der Euch mit wertvollen Gütern und Technologien bestückt. Erfüllt Ihr beispielsweise eine bestimmte Questreihe, schenkt Euch der Sultan eine Pumpe, mit der Ihr Wüstenboden fruchtbar macht – Startschuss für eine zweite Siedlung. Dank eines übersichtlichen Ringmenüs geht das Bauen der Wohnhäuser und zahlreichen Wirtschaftsgebäude leicht von der Hand. Das komplette Spiel kann übrigens ausschließlich mit der Remote kontrolliert werden, das Nunchuk hat aber nützliche Shortcuts in petto. Außerdem stellt Ihr hier den vierfachen Zoom ein – die portable Version kommt mit zwei Zoomstufen weniger aus. Die Steuerung auf Wii geht zwar flotter von der Hand, dafür kommt die Handheld-Version gänzlich ohne Knöpfe aus: volle Kontrolle via Stylus.

Die Welt von "Anno" ist in Seekarten eingeteilt, die Ihr nacheinander aufdeckt – entweder als Questbelohnung oder durch sogenannte 'Verdienste': Häuft beispielsweise 10.000 Goldmünzen an, werdet Rohstoffkönig oder zum Jäger versunkener Schätze. Pfiffig: Die gehobenen Kostbarkeiten sind meist solche Rohstoffe, die Ihr am dringendsten benötigt. Als Schatzsucher könnt Ihr so das Erfüllen einer Kampagnenaufgabe beschleunigen. Wer keine Aufgaben lösen will, entspannt sich im 'Endlos'-Modus, der mit vielen Einstellungen wie Kartengröße und Gegneraufkommen zum stundenlangen Siedeln einlädt. *pu*



Philip Ulc

Im Gegensatz zur kleinteiligen PC-Reihe ist "Anno: Erschaffe eine neue Welt" komplexitätsreduziert und spricht mit zahlreichen Ingame-Hilfen die Zielgruppe der Gelegenheitsspieler an. Dank hervorragender Steuerung gelingen schnelle Erfolgserlebnisse, erst zur Kampagnen-Mitte drosselt das Programm seine zahlreichen Hilfsereignisse und lässt Euch freier siedeln. Auch wenn Profis wegen entschlackter Wirtschaftskreisläufe latent unterfordert sind, macht "Anno" einen Heidenspaß – nicht zuletzt wegen des 'Endlos'-Modus mit Suchtgarantie. Neue Inseln zu besiedeln, Bürger aufzupäppeln und seiner Stadt beim Wachstum zuzusehen, erzeugt das berühmte "Anno"-Feeling. Nur noch mehr sichtbares Leben in den Städten hätte ich mir gewünscht.

Entwickler	**Blue Byte / Keen Games, D**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**im Handel**
Preis	**50/40 Euro**

Unterstützt » **2 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- übersichtlich und einsteigerfreundlich
- Kampagne auf beiden Systemen 1:1
- Karte nicht drehbar
- keine Duelle im Multiplayer-Modus, baut stattdessen kooperativ an einer Siedlung



SPIELSPASS

		Wii
Singleplayer	9 von 10	81
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

		DS
Singleplayer	8 von 10	80
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Exzellent steuerbare Aufbau-Strategie mit schön erzählter Kampagne und hohem Suchtpotenzial im 'Endlos'-Modus.**



Wii Selbst das größte Eiland ist irgendwann zu klein. Das Besiedeln neuer Inseln gehört zum elementaren Spielprinzip.



Wii Die Zwischensequenzen laufen zwar nur in Standbildern ab, sind dafür aber gut vertont – auch auf dem DS.

SingStar Pop Edition

PS3 Musikspiel frei



PS3 Zu jedem Song erstrahlt das Original-Musikvideo – teilweise sogar in HD.

Die vierte "SingStar"-Auskopplung für PS3 bietet das gewohnte Potpourri an neuen und alten "Pop"-Hits – mehr als ein Update der Songdatenbank ist die jüngste Episode aber nicht. Immerhin gibt es aktuell keinen der 30 Tracks im SingStore. Die altbekannten Modi wie Solo, Duett oder Duell wecken müde Partygeister, die neue Spracherkennung lässt uns aufhorchen: Plappert den Künstler oder das Genre ins Mikro und der entsprechende Song wird angezeigt. Viel Lärm um nichts, denn die Sprachbefehle sind arg limitiert und für die Menüführung benötigt Ihr weiterhin ganz klassisch einen Controller.

Zeitgleich mit der "Pop Edition" erscheinen Sonys erste Wireless-Mikrofone in den Farben Rot und Blau – allerdings für happige 50 Euro und zudem nicht im Bundle mit Spiel erhältlich. Dafür liegen die leichten Plastik-Mics gut in der Hand, auch die Stimmerkennung funktioniert einwandfrei. Der Verzicht auf Bluetooth kommt PS2-Besitzern zugute: Stöpselt die Mikros über einen USB-Adapter an Eure alte Sony-Konsole. Haltet in der Karaoke-Runde aber einen Satz Batterien bereit – der Stromverbrauch ist hoch. *pu*

DIE SONGS

Amy Winehouse – Rehab
Annett Louisan – Drück Die 1
BAP – Verdamp Lang Her
Bon Jovi – Living on a Prayer
Chris Brown – With You
Chris De Burgh – Lady In Red
Cyndi Lauper – True Colors
Die Toten Hosen – Strom
J. Sparks feat. Chris Brown – No Air
Juli – Dieses Leben
LaFee – Ring Frei
Little Jackie – The World Should Revolve Around Me
MIA – Mein Freund
Nelly feat. Fergie – Party People
P!nk – So What!
Queen – Bohemian Rhapsody
Rainbirds – Blueprint
Rapsoul – König Der Welt
Robbie Williams – Angels
Rockwell – Somebody's Watching Me
Sarah Connor – Under My Skin
Solange – I Decided
Sugababes – Girls
The Killers – Human
The Police – Every Little Thing She Does Is Magic
The Script – The Man Who Can't Be Moved
Thomas Godoj – Helden Gesucht
Tokio Hotel – Übers Ende Der Welt
Udo Lindenberg – Horizont
Yazoo – Don't Go

Philip Ulc

"GEHT SO"

"SingStar"-Interessierte werfen einen Blick auf die Songliste (oben rechts) und entscheiden dann, ob sie die aktuelle Episode kaufen – bei der großen Bandbreite an Interpreten sind Rohrkrepierer nicht zu vermeiden. Unterm Strich gibt es außer einem Trackpack nichts Neues beim Karaoke-Dauerbrenner. Die Sprachsteuerung werte ich als netten Versuch, welche beim nächsten Mal gerne die Befehle "Weiter" und "Zurück" kennen darf. Eine Empfehlung spreche ich für die kabellosen und gut funktionierenden Mikrofone aus, endlich muss ich keine Wackelkontakte mehr fürchten.

Entwickler **Sony London, England**
Hersteller **Sony**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: je nach Lied, Text: deutsch**

- 30 Songs, nicht im Singstore verfügbar
- Songauswahl via Sprachsteuerung
- Musikvideos teilweise in HD
- kein Bundle mit den neuen Wireless-Mikrofonen geplant

SPIELSPASS 70

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Routinierter Serienteil mit vielen neuen Songs und kaum zu gebrauchender Sprachsteuerung.**

Diercke: Das Geographie-Quiz

DS Quizspiel frei

Der berühmteste deutsche Atlas lädt zur DS-Raterei: Tippt die richtige Antwort zu Quiz- und Schätzfragen an oder ordnet geographische Begriffe unter Zeitdruck den korrekten Kategorien zu. Fachlich deckt die Quiz-Weltreise den ganzen Globus ab – erfreulicherweise wird auch nach weniger prominenten Ländern, Städten oder Flüssen gefragt; etwas zu schwer sind allerdings die innerdeutschen Aufgaben – wer kennt schon alle Kleinstädte und Seen? Leider sind einige der acht Spielarten unzureichend erklärt oder schlicht planlos. *ms*



Entwickler **Visual Imagination, Deutschland**
Hersteller **Rondomedia**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

SPIELSPASS 55

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	2 von 10
Sound	2 von 10

FAZIT » **Äußerst nüchtern präsentiertes Erdkunde-Quiz mit teils richtig kniffligen Fragen, aber auch doofen Rubriken.**

Jewel Match



DS Denkspiel frei



Braucht die Spielewelt noch mehr "Bejeweled"- bzw. "Jewel Quest"-Klone? Nicht wirklich – aber wenn es noch ein weiterer sein muss, dann ist "Jewel Match" wenigstens ganz ordentlich. Wie so oft tauscht Ihr Juwelen, um drei gleichfarbige aneinander zu reihen. Die Stylus-Steuerung reagiert angenehm flott, die Grafik ist klar und die 150 Spielfelder bieten genug Abwechslung. Wer das Konzept noch sehen kann, den freut's. *us*



Entwickler **Join Dots, Deutschland**
Hersteller **Purple Hills**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

SPIELSPASS 64

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 10
Sound	4 von 10

FAZIT » **Ideenfreier und optionsarmer, aber ansonsten gelungener Vertreter der "Füge drei zusammen"-Knobelgattung.**

Germany's Next Topmodel

PS2 **DS**  Simulation 

In fünf Entscheidungsshows stecht Ihr als Nachwuchsmodel eines TV-Castings zehn Konkurrentinnen aus. Heidi-Klum-Fans werden von der billigen Präsentation ohne Original-Jury enttäuscht sein, auch spielerisch gibt es kaum etwas zu tun – die sechs Minispiele sind entweder langweilig (Make-Up) oder richtig schwer (Catwalk). Trotzdem dauert die Tortur zum Finale rund vier Stunden. Immerhin lässt uns der Titel am "exklusiven Lifestyle" eines jeden Möchtegern-Models teilhaben: Bearbeitet E-Mails und recherchiert im Internet. *pu*



Entwickler **Zeroscale / Rainfire, Deutschland**
Hersteller **SevenOne Intermedia**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

SPIELSPASS 25

Singleplayer	2 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	3 von 10

FAZIT » **Öde Minispielsammlung mit immer gleichen Aufgaben – hat mit der TV-Show bis auf den Titel nichts gemeinsam.**

Sophies Invasion



Die "Sophies Freunde"-Reihe verkauft sich in zweistelliger Millionenhöhe und stellt damit so manches Videospiel-Groß-projekt absatztechnisch in den Schatten. Wie konnte das nur passieren?

Der Name Sophie ist seit Jahren einer der beliebtesten Vornamen für Mädchen in Deutschland. Sicherlich keine unerhebliche Randnotiz, als Ubisofts Marketing-Profis im Jahr 2007 einen deutschen Titel für die in den USA unter dem Label "Imagine" erhältliche Spielereihe suchten – seitdem sind hierzulande rund 20 "Sophies Freunde"-Teile erschienen. Bevor wir uns allerdings in bösen Worten verlieren ob der Sinnhaftigkeit solcher Casual-Auswüchse, sollten wir die von Pubisher Ubisoft angepeilte Zielgruppe berücksichtigen – und überhaupt, vielleicht verbirgt sich hinter der Flut an "Sophies Freunde"-Spielen ja die ein oder andere Spielspaßperle.

Pfeil ins Schwarze

Ubisoft ist mit der "Sophies Freunde"-Franchise Marktführer im Segment der sogenannten Tweens, ein Marketingbegriff, der die Zielgruppe der 8-12-Jährigen umschreibt. Im Kern richtet sich die Spielereihe an junge Mädchen an der Schwelle zum Teenager und will deren Interessen interaktiv und unterhaltend vermitteln – oder eben vorschreiben, was Mädchen zu gefallen hat, wie es spitze Zungen formulieren würden. Denn die Titel strotzen nur so vor Klischees: Mädchen finden Tierbabys süß, wollen Ärztin oder Filmstar werden und zählen Schminken sowie Mode zu ihren liebsten Freizeitbeschäftigungen.

Der Erfolg gibt Ubisoft allerdings recht: Mit weltweit rund 11 Millionen verkauften Einheiten in einem Zeitraum von weniger als zwei Jahren ist

Warum denn so Casual?

Ubisoft stülpt diversen Gelegenheitsspielen einfach die "Sophies Freunde"-Hülle über – die verschiedenen Titel haben untereinander aber wenig gemein. Entsprechend durchwachsen ist die Qualität. Rund 30 Prozent des Gesamtumsatzes erwirtschaftet Ubisoft allein mit DS-Titeln. Den Löwenanteil daran macht die "Spiele für mich"-Reihe aus, Ubisofts hauseigene Casual-Marke – die Speerspitze davon wiederum bildet das "Sophies Freunde"-Label. Die Franzosen teilen Nintendos Vision, dass Videospiele für jedermann leicht zugänglich sein sollen – daher das breite Spielangebot für alle Altersstufen. Kurzum: Gelegenheitsspieler sind ein lukratives Geschäft.

Marktübersicht – Sophies Freunde

Titel	Plattform	Genre	Preis	Fazit	Wertung
Sophies Freunde – Ärztin mit Herz	DS	Hegen und Pflegen	40 Euro	Nettes Ärztespiel, bei dem Ihr nicht nur Patienten behandelt, sondern auch Eure Praxis ausstaffiert und Freunde trefft.	7 von 10
Sophies Freunde – Babysitting	DS	Hegen und Pflegen	30 Euro	Außer putzigen Babys gibt es nichts zu lachen: Nervige Minispiele und wirre Anweisungen verderben den Spielspaß.	3 von 10
Sophies Freunde – Die Chefköchin	DS	Kochsimulation	30 Euro	Unterhaltsames Kochspiel, bei dem Ihr nach der Ästhetik der Gerichte bewertet werdet; es fehlt allerdings an geeigneten Hilfen im Spiel.	6 von 10
Sophies Freunde – Die Eisprinzessin	DS	Sport(-Abenteuer)	20 Euro	Eislaufsimulation mit weniger Eislaufen als erwartet, dafür getränkt in skurril-japanischen Charme.	6 von 10
Sophies Freunde – Die Meisterturnerin	DS	Sport(-Abenteuer)	20 Euro	Nett anzuschauende Turn-Simulation, die sich leider mit ihrer langweiligen Spielmechanik selbst disqualifiziert.	3 von 10
Sophies Freunde – Einmal Lehrer sein	DS	Denken	40 Euro	Zahlreiche nette und kindgerechte Lernideen, die jedoch selten zu Ende geführt werden – Logikfehler inklusive.	5 von 10
Sophies Freunde – Fashion Show	Wii	Modesimulation	40 Euro	Schminken, Frisieren und Mode entwerfen: Experimentierkästchen im Stile einer TV-Show mit überschaubarer Interaktion und langen Ladezeiten.	6 von 10
Sophies Freunde – Filmstar	DS	Starsimulation	35 Euro	Eintönig und kurz: Meistert bei jedem Event wie Casting oder Filmpremiere das immer gleiche "Guitar Hero"-inspirierte Minispiel.	1 von 10
Sophies Freunde – Girls Band	DS	Musik	20 Euro	Wenig Schein, kein Sein – Versuch eines Musikspiels, dem offenbar das Spielkonzept abhanden gekommen ist.	2 von 10

M! Games empfiehlt: Die drei besten 'Freunde' von Sophie

Kochspaß (DS)
Mindestens so gut wie "Cooking Mama" präsentiert sich dieser japanisch-skurrile Kochspaß um ein kleines Mädchen, das seinen Vater mit einem selbst gekochten Mahl überraschen will. Ebenso überraschend ist die hübsche Präsentation samt hervorragender Spielbarkeit. 50 Gerichte warten darauf, unter Anleitung von Chefköchin Rachel mit dem Stylus vor- und zubereitet zu werden.



Modern Dance (DS)
Perfekt ausgewogenes Tanzspiel mit sechs Musikrichtungen und entsprechenden Choreografien. Mittels Stylus werden moderne Tanzschritte mit akrobatischen Einlagen kombiniert, auf stressige Passsagen folgen immer kurze Ruhepausen. Einzig lange Ladezeiten und geringer Umfang trüben den sehr guten Gesamteindruck. Dafür ist der Titel derzeit zum Schnäppchenpreis zu haben.



Primaballerina (DS)
Einzigartig unter all den "Sophies Freunden"-Teilen: Die Ballet-Auskopplung ist ein Anime-inspiriertes Ballerina-RPG mit Schwerpunkt auf Story und sozialem Netzwerk. Dazwischen malt Ihr mit dem Touchscreen Turnübungen nach, besteht Prüfungen und erweitert Eure Tanzfähigkeiten – den Blick stets auf das Spielziel gerichtet, eine professionelle Ballerina zu werden.



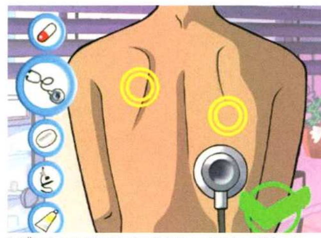
die "Sophies Freunde"-Reihe maßgeblich daran beteiligt, dass der französische Spielekonzern im abgelaufenen Geschäftsjahr, das am 31. März dieses Jahres endete, einen Umsatz von mehr als eine Milliarde Euro erzielte – ein Plus von 14 Prozent im Vergleich zum Vorjahr.

Daily Soap des Videospiels

Der Vergleich mit einer Seifenoper im Fernsehen ist keineswegs aufgesetzt. Wie das TV-Format erscheinen die "Sophies Freunde"-Titel in schöner Regelmäßigkeit, sind günstig produziert und erzeugen ein werbefreundliches Umfeld. Letzteres wird von Ubisoft durch geschicktes Cross-Marketing gefüllt: Als absatzförderndes Testimonial wurde Popsternchen LaFee engagiert, die als Werbegesicht für die gesamte Produktreihe steht. Die "Sophies Freunde"-Auskopplung "Die Eisprinzessin" wird gar mit einem plakativen Hinweis auf die RTL-Soap "Alles was zählt" beworben, ganz nach dem Motto: Spiele die Seifenoper über junge Eiskunstläufer und ihre Liebeswirrungen auf dem Nintendo DS nach. Apropos DS: Weibliche Spieler sind insbesondere im Handheld-Sektor aktiv und auf stationären Konsolen wie PS3 und Xbox 360 eher unterrepräsentiert. Der Erfolg der "Sophies Freunde"-Reihe mag auch damit zusammenhängen, dass junge Mädchen allgemein Interaktion, Kreativität und soziales Verhalten in Spielen schätzen, wie Medienpsychologe Prof. Ullrich Dittler in seinen Forschungen über Frauen und Computerspiele hervorhebt. Das schlägt sich auch in den Verkaufszahlen bestimmter Titel nieder: Auf Anfrage bestätigte Ubisoft, dass hierzulande jene Titel besonders verkaufsträchtig sind, die sich mit Mode, bekannten Berufen sowie Fürsorge von Babys auseinandersetzen. Genaue Zahlen verrieten die Franzosen aber nicht. Die Erfahrung zeigt mittlerweile, dass der Markt für Mädchen-Titel anders funktioniert als für Hardcore-Titel à la "Assassin's Creed" oder "Far Cry 2". Sind diese Spiele nach wenigen Monaten kaum noch bei der Zielgruppe gefragt, ist die Laufzeit der Gelegenheitsspiele wesentlich länger und der Abverkauf an Zyklen wie den Beginn der Oster- oder Sommerferien oder das klassische Weihnachtsgeschäft geknüpft. Zumindest hier lässt sich eine Gemeinsamkeit zwischen "Sophies Freunde"-Spielern und M!-Lesern finden: Schul- bzw. arbeitsfreie Tage sind eben die besten Zockertage. *pu*



Die "Fashion Show" ist der einzige Wii-Vertreter, hinkt technisch aber so manchem DS-Kollegen hinterher.


In "Ärztin mit Herz" behandelt Ihr nur kleine Wehwehchen, lebensgefährliche Krankheiten bleiben außen vor.

Titel	Plattform	Genre	Preis	Fazit	Wertung
Sophies Freunde – Kochspaß	DS	Kochsimulation	20 Euro	Abwechslungsreiches Küchenabenteuer mit einer Extraportion Knuddelcharme.	8 von 10
Sophies Freunde – Geheimnisse	DS	Tagebuch	20 Euro	Virtuelles Tagebuch und Kalender mit vielen Individualisierungsmöglichkeiten, aber fehlender Schrifterkennung.	5 von 10
Sophies Freunde – Meine süßen Babys	DS	Hegen & Pflegen	20 Euro	Knuffige Babypflege, deren Charme an einigen Stellen durch mangelhafte Spielmechanik zunichte gemacht wird.	4 von 10
Sophies Freunde – Mode-Akademie	DS	Modesimulation	40 Euro	Indirekte Fortsetzung von 'Mode-Designer', wegen virtueller Liebesbeziehungen eher für Teenager geeignet.	6 von 10
Sophies Freunde – Mode-Designer	DS	Modesimulation	40 Euro	Netter Ausflug in die Welt der Haute Couture, wegen teils unklarer Aufgabenstellung oft frustrierend.	5 von 10
Sophies Freunde – Modern Dance	DS	Musik	15 Euro	Zugänglich für Anfänger, hoher Anspruch für Geübte – ein rundum ausgewogenes, ästhetisches Tanzspielerlebnis.	9 von 10
Sophies Freunde – Primaballerina	DS	Minispiel-RPG	25 Euro	Mit viel japanischem Charme ausgestatteter Mix aus variantenreichen Minispielen und Pflege eines sozialen Netzwerks.	8 von 10
Sophies Freunde – Traumhochzeit	DS	Simulation	40 Euro	Sieben langweilige Hochzeiten ohne jeglichen Spielspaß, dafür mit Brechreizgarantie.	1 von 10
Sophies Freunde – Unsere Tierarztpraxis	DS	Hegen & Pflegen	20 Euro	Variationsreiche Geschicklichkeitstests mit vielen süßen Tieren und gelungener Präsentation.	7 von 10
Sophies Freunde – Wohnträume	DS	Baukasten	25 Euro	Unverständliche Anweisungen ersticken jeglichen Einrichtungsspaß bereits im Keim – Durchspielen undenkbar.	1 von 10

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

"Die Finsternis ist für mich der Ort, an dem ich glänze", sagt Riddick. Recht hat er: Neben reichlich Schatten im Mehrspieler-Modus sorgt er für das nötige Highlight.

Entwickler	Starbreeze, Schweden
Hersteller	Atari
System	PS3 / 360
Preis	55 Euro
Hauptspiel	83% (Test in M! 06/09)

Kritiker wie Spieler waren 2004 begeistert, als "Escape from Butcher Bay" eindrucksvoll zeigte, wie ein Filmlizenzspiel auszusehen hat. Doch was dem Mix aus Stealth, Dialogen und kerniger Action fehlte, war ein Mehrspieler-Modus. Den liefern die Entwickler nun mit dem Remake-Fortsetzungs-Doppelpack "Assault on Dark Athena" nach.

Bis zu zwölf Spieler lässt das Spiel auf Xbox 360 und PS3 zu, halb so viele Spielmodi stehen zur Wahl. Neben den Standards 'Deathmatch' (wahlweise im Team) und 'Flaggenjagd' finden sich auch 'Arenaduelle' im Menü. Wahlweise duellieren sich zwei Spieler oder zwei Pärchen auf kleinen Karten. Wer überlebt, darf bleiben und gegen neue Herausforderer antreten. Da Ihr schon vor Rundenbeginn herumlaufen und Euch positionieren könnt, entstehen unfaire Situationen. Vor allem, wenn Ihr mit der Minigun bewaffnet hinter dem Gegner steht: Kaum beginnt die Runde, fällt der Feind tot zu Boden.

Komplexer gestaltet sich der Spielmodus 'Revolte von Butcher Bay', wo Ihr als eines von drei Teams kämpft. Schlagt Euch auf die Seite von Wachen, Gefangenen oder Söldnern und spürt in mehreren Runden ein Energiemodul auf, um eine Verbindung zur Heimatbasis herzustellen. Wer hier stirbt, wird bis zum Rundenende zum Zuschauen verdammt, denn die Revolte lässt keine Respawns zu. Zwischen den Runden kauft Ihr Ausrüstung wie Munition, Panzerung oder Waffen, im Optionsmenü legt Ihr praktischerweise eine Schnellkaufliste fest.

In finsterer Nacht

Den größten Unterhaltungswert bietet die pfiffige 'Pitch Black'-Variante: Ein Spieler übernimmt die Rolle von Riddick, der Rest sucht in Gestalt von Söldnern in ebenso finsteren wie verwinkelten Katakomben nach dem kahlen Mörder. Wer Riddick erledigt, schlüpft wenige Sekunden später in dessen Haut und flüchtet in die Dunkelheit. Bewaffnet ist Riddick lediglich mit seinen beiden Klingen, die besonderen Sehkräfte erlauben ihm die Orientierung auch ohne Taschenlampe. Die haben nämlich die Söldner für sich reserviert. Der Clou dabei: Je stärker die Waffe ist, desto weniger Leuchtkraft bietet sie. Wählt also sorgsam zwischen Schrotflinte, Maschinenpistole, Sturmgewehr und simpler Knarre. Da Riddicks Ulak-Klingen beim Angriff Geräusche produzieren, ortet Ihr ihn am besten via Surround-Anlage, denn wenn er Euren Lichtkegel streift, ist es meist zu spät. Riddick ist im Nahkampf zwar stark, seine Angriffe arten aber oft in Gefuchtel aus. Teils fiese Lags auf beiden Systemen verhindern präzises Spielen ebenso wie die träge Steuerung, die mit dem im Vergleich zur Kampagne gesteigerten Spieltempo nicht so recht mithalten kann. Dennoch ist dieser Ansatz frisch und bietet spannende Katz-und-Maus-Stunden. *mh*



PS3 Standard-Deathmatches sind so unspektakulär wie dieser Screenshot: Die Spielgeschwindigkeit ist für die Steuerung zu hoch und die Gefechte dadurch zu ungenau.



Michael Herde

"GEHT SO"

Heutzutage muss scheinbar jeder Actiontitel einen Mehrspieler-Modus haben. Die 'Pitch Black'-Variante überzeugt zwar durch ihren frischen Ansatz und Trophäenpunkte für gute Aktionen motivieren auf PS3 zum Weiterspielen, doch die technische Umsetzung torpediert den guten Ansatz. Außerdem ist es insbesondere auf PS3 teils sehr schwierig, überhaupt Mitspieler für alle Modi zu finden. Unterm Strich bietet der Mehrspieler-Modus keinen nennenswerten Mehrwert zum gelungenen Hauptspiel. Wer's ohnehin hat, riskiert einen Blick auf 'Pitch Black'.



PS3 Pitch Black: Als Söldner jagt Ihr Riddick in finsteren Labyrinthen. Wenn der flinke Glatzkopf auftaucht, wird's brenzlig.



PS3 Als Riddick seht Ihr zwar im Dunklen, doch im Schein der gegnerischen Taschenlampe überstrahlt die Umgebung schnell.



Fallout 3: Broken Steel

Die dritte exklusive Xbox-360-Erweiterung hebt das Ende des Endzeit-Abenteuer auf – M! prüft, was sich sonst noch getan hat.

Entwickler	**Bethesda Softworks, USA**
Hersteller	**Bethesda Softworks**
System	**360**
Preis	**10 Euro**
Hauptspiel	**90% (Test in M! 12/08)**

Seit Anfang Mai steht "Broken Steel" auf dem Xbox-Live-Marktplatz zur Verfügung. Für 800 Punkte bekommt Ihr ein rund 620 MB großes Datenpaket, das einige Unterschiede zu den Vorgänger-Episoden "Operation: Anchorage" und "The Pitt" aufweist. Anders als dieses Duo kann nicht jeder den neuen Inhalt gleich nutzen, denn die Missionen sind in der Handlung nach dem großen Finale angesiedelt.

Aber hörte das Abenteuer nicht mit einem Abspann auf und konnte danach nicht mehr gespielt werden? Richtig, doch dieses Problem hat Bethesda behoben. Schnappt Euch einfach einen Spielstand vor dem Ende und es kann weiter gehen: Am Schluss wird wie gehabt der Bildschirm schwarz – und gleich darauf steht nun 'Zwei Wochen später' auf dem Bildschirm. Ihr erwacht nach einer Erholungsphase in der Zitadelle der Brotherhood of Steel und werdet von deren Anführer aufgeklärt, was seitdem passiert ist. Der Handlungsstrang von "Broken Steel" setzt nahtlos an. Eure Entscheidungen im ursprünglichen Finale werden nur kurz angesprochen und haben danach wenig Einfluss. Das ist etwas schade, weil dadurch eine zentrale moralische Frage weitgehend unter den Tisch fällt; es stört in der Praxis allerdings kaum. Seid Ihr mit den frischen Missionen fertig, wartet die große Freiheit: Sämtliche nicht erfüllten Nebenaufgaben und Betätigungen stehen Euch offen, solange Ihr durch die Ödnis stapfen wollt.



360 Der reaktivierte Superroboter Unity Prime unterstützt Euch zu Beginn – dummerweise müsst Ihr bald auf die Kampfmaschine verzichten...

Unendliche Geschichte

Das bisherige Limit, Charaktere nur bis Level 20 steigern zu können, wäre dafür ein Problem gewesen, doch auch das wurde gelöst: "Broken Steel"-Besitzern stehen zehn weitere Stufen zur Verfügung. Mit einem 'ausgelevelten' Helden angehäufte Erfahrungsüberschüsse werden Euch jedoch nicht nachträglich gutgeschrieben. Parallel gibt es 14 neue freischaltbare 'Extra'-Fertigkeiten wie die Möglichkeit, Quantum-Nuka-Colas zu erstellen, alle Pläne für Eigenbauwaffen zu lernen, Verstrahlung automatisch abzubauen oder die schnellere Regenerierung der Action-Punkte für V.A.T.S.

Damit Ihr die neue Obergrenze nicht zu schnell erreicht, stromern einige stärkere Varianten bekannter Gegner herum, zum Beispiel ein besonders widerstandsfähiger Super-Mutant. Ansonsten erwarten Euch drei neue Story-Missionen, die wie bei "The Pitt" in Bereichen der Karte angesiedelt sind, die Ihr vorher wahrscheinlich weiträumig umgangen habt. Der abschließende Auftrag führt in ein Extra-Gebiet in Form einer Militärbasis, die besonders stark bewacht ist. Dort findet Ihr durchschlagskräftige neue Waffen wie die mächtige Tesla-Kanone (siehe Bild oben) und einen schweren Flammenwerfer. *us*

Ulrich Steppberger

"GUT"

Ganz ehrlich: Jeder, der "Fallout 3" richtig genießen will, braucht "Broken Steel" unbedingt – aber hauptsächlich, weil damit die Restriktionen des Hauptspiels aufgehoben werden. Die Erhöhung der Levelgrenze und die Chance, nach dem ursprünglichen Finale weiterzuspielen, sind genau das, was sich Endzeit-Abenteurer gewünscht haben. Nicht so mitreißen können mich die neuen Missionen: Das zur Story gehörende Trio ist solide gemacht, bietet aber nichts Neues und setzt im Zweifelsfall eher auf höhere Gegnerdichte als interessante Einfälle. Die dazugekommene Militärbasis sieht recht bieder aus und foppt Euch mit teils unübersichtlichem Layout. In Sachen Handlung und Originalität hatte "The Pitt" mehr zu bieten.



360 Vorsicht, Hochspannung: Die Tesla-Spule solltet Ihr erst abschalten, bevor Ihr sie einsammelt.



360 Die Unterhaltung mit einem intelligenten U-Bahn-Leitsystem beweist – Maschinen können tatsächlich hilfreich sein.

ONLINE

PS3 wird zur Clip-Station

SYSTEM • Auf der Games Convention 2008 wurde die "VidZone" das erste Mal angekündigt, danach verlor Sony kein Wort mehr darüber. Jetzt gibt es endlich die ersten weiteren Infos zum neuen PS3-Service – allerdings wird mit wichtigen Details weiterhin gegeizt. Der Dienst soll es allen Konsolenbesitzern mit Online-Verbindung ermöglichen, sich nach Belieben tausende Videoclips anzusehen. Große Plattenfirmen unterstützen die "VidZone" ebenso wie viele Indie-Labels, eine genaue Auflistung der Teilnehmer fehlt aber noch. Die Funktion wird unmittelbar in die Cross-Media-Bar bei der Musik-Sparte eingebunden und – zumindest anfänglich – kostenfrei. Eure Lieblingsvideos könnt Ihr in Playlists zusammenfassen oder gleich auf Eurer Festplatte ablegen. Als Startzeitraum wird der Sommer genannt, aber wer weiß? Vielleicht passiert ja schon zur E3-Messe Anfang Juni Überraschendes...



PS3 Der Videoclip-Kanal wird in der XMB prominent platziert.

"Contra" kehrt zurück



Wii Keine Experimente: "Contra ReBirth" bleibt ansehnlich pixelig.

SPIELE • Konami plündert seine Archive und gönnt dem Wii ein weiteres Oldie-Update: Während Europäer immer noch auf "Gradius ReBirth" warten (soll im Juni kommen), ballern sich Japaner schon jetzt bei "Contra ReBirth" mit Pixelsöldnern durch knackige Levels mit vielen kleinen und großen Feinden. Optik und Steuerung orientieren sich an der Bitmap-Technik der alten Automaten und vermeiden sinnlose 3D-Experimente. Wann wir loslegen dürfen, ist offen, aber wir sind hoffnungsvoll, dass die Wartezeit diesmal etwas kürzer ausfällt.

Microsoft lädt zum Online-Quiz-Abend

SPIELE • Die Endemol-Quizshow "Einer gegen hundert" hatte hierzulande auf RTL keinen Erfolg und versucht nun ein virtuelles Comeback. Erstmals auf der letztjährigen E3-Messe von Microsoft angekündigt, konnten wir vor Kurzem an einem Testlauf teilnehmen. Die Grundlogik ist simpel: Ein Kandidat kämpft gegen 100 Herausforderer. Nach jeder Frage fliegen alle mit falschen Antworten raus, bis entweder der 'Eine' übrig bleibt oder er einmal daneben liegt. Genauso wird online gespielt: Die Präsentation orientiert sich am TV-Vorbild, vertreten werden Spieler durch ihre Avatare. Wer an der großen zweistündigen Freitagabend-Show teilnehmen darf, wird ausgelost, in Wochentags-Runden von 30 Minuten kann sich jeder bessere Chancen erarbeiten. Die 101 glücklichen Spieler haben die Aussicht auf Preise wie Microsoft Points, Arcade-Spiele und sogar Laptops und Fernseher. Alle anderen müssen nicht enttäuscht zusehen, sondern können im Hintergrund mitraten – die besten drei bekommen kleine Belohnungen. Außerdem nehmen alle an der Hauptverlosung teil, bei der zweimal pro Staffel ein Auto verlost wird. Beim Probespiel überzeugte uns die gelungene Inszenierung: Deutsche Spieler sind unter sich, die Fragen werden lokalisiert und fallen weder zu leicht noch zu schwer aus. Lediglich die Werbepausen alle paar Runden hätte es nicht gebraucht, aber bei einem Gratis-Angebot kann man sich darüber nicht beschweren. Die erste Staffel ist auf 13 Wochen angesetzt und wird noch im Frühjahr starten. Xbox-360-Mann Boris Schneider-Johne versicherte uns, dass es definitiv bis zum 21. Juni losgeht.



360 Fast wie im Fernsehen: Die Präsentation der Gameshow ist gelungen, lässt aber auch Elemente wie Werbepausen nicht aus.



360 Die Fragen werden lokalisiert und sind meist nicht allzu knifflig.



360 Der "Eine" darf Joker einsetzen, um seine Chancen zu verbessern.

ONLINE-TICKER »

+++ Kampf den Helghast: "Killzone 2"-Krieger gehen mit dem "Steel & Titanium"-Mappack auf neue Online-Feldzüge. Mit 6 Euro für zwei Karten ist der Spaß allerdings nicht günstig. +++ Treasure-Comeback: Auf der "Ultimate Collection" hat er noch gefehlt, jetzt kommt er im Sommer für PS3 und Xbox 360 als Download – der Mega-Drive-Shooter "Gunstar Heroes". +++



Space Invaders Extreme

360 **Shoot'em-Up** 

Zum 30-jährigen Jubiläum des 1979 enstandenen "Space Invaders" gönnte Taito letztes Jahr der Fangemeinde ein gelungenes Handheld-Update. Das findet nun den Weg auf die Xbox 360: "Space Invaders Extreme" wahrt das simple Grundprinzip, packt aber so viele eigene Ansätze hinein, dass fast ein neues Spiel draus wird – aber eben nur fast, denn der Kern bleibt dem Original stets treu.



360 Nur anfangs treten die Invaders so brav in Reih und Glied an: Schon nach wenigen Runden brechen die alten Formationen auf und es kommen hartnäckigere Feindsprites dazu.

Wie gehabt lenkt Ihr unten Euer Raumschiff, während oben die Invaders seitlich hin- und hermarschieren und sich nach und nach annähern. Als Schutzschilder dienende Bunker gibt es nicht mehr, dafür wurde Eure Feuerkraft erhöht – sofern Ihr taktisch geschickt vorgeht. Denn die Feinde sind jetzt unterschiedlich gefärbt: Trefft Ihr vier gleiche, lassen sie ein Extra fallen, das Euch kurzzeitig Superwummen spendiert. Mit einem alles durchdringenden Laser oder Bomben mit großem Streukreis räumt Ihr schnell ab. Eliminiert Ihr gar zwei unterschiedliche Gruppen und trefft danach ein Ufo, kommt Ihr in kurze Bonusrunden, in denen Ihr z.B. nur bestimmte Feinde treffen dürft oder stark geschützte Feinde entsorgen müsst. Jede Gegnerformation zeigt eine andere Eigenheit, am Ende eines Levels wartet schließlich ein Super-Invader, den Ihr im direkten Duell nach und nach schwächt.

Diese Kniffe sowie andere Combo-Optionen bereiten das Feld zur High-Score-Jagd, während die Präsentation Eure Sinne reizt: Im Hintergrund ertönen Trance-lastige Beats und mischen sich mit den Effekten zum dichten Soundteppich. Die traditionell grobpixeligen Aliens marschieren vor psychedelischen Hintergründen, für die Altmeister Jeff Minter (u.a. "Space Giraffe") verantwortlich zeichnet. Lob gibt es für die originellen Online-Duelle, bei denen die Spielfelder von bis zu drei Konkurrenten am linken Bildrand eingeblendet werden. "Space Invaders Extended" bleibt zwar ein Spiel, das nur begrenzt Abwechslung bietet – in dem Rahmen bekommt Ihr aber eine kurzweilige Ballerei. *us*

360 Habt Ihr die richtigen Farbkombinationen abgeschossen, startet Ihr in kurze Bonusrunden...



360 ...nach deren erfolgreichem Abschluss die goldenen 'Fever'-Momente besonders viele Punkte spendieren.

SPIELSPASS 7
Entwickler **Certain Affinity, USA**
Hersteller **Capcom**
Preis **10 Euro**

Virtual On: Oratorio Tangram

 **Action** 

An "Virtual On" scheiden sich die Geister: Für viele sind die schnellen Mech-Duelle einfach hektisches Rumgeballere, langjährige Fans beharren dagegen darauf, dass viel Tiefgang drin steckt – nur ist der so tief vergraben, dass die meisten Spieler längst vorher gelangweilt die Waffen strecken. Trotzdem bringt Sega das Dreamcast-Update online an den Start: Bunte, aber heutzutage simple Polygon-Optik und viele Mechs laden zum Duell. Dagegen nerven das einsteigerunfreundliche Spielprinzip und die wenig abwechslungsreichen Spielmodi – ein Fall für Freaks, der Rest bleibt außen vor. *us*



360 Segas Mechs mögen es bunt: Triste Farben sind bei "Virtual On" tabu.

SPIELSPASS 4
Entwickler **Sega, Japan**
Hersteller **Sega**
Preis **15 Euro**

Star Trek: D-A-C

360 **Action** 

Bekannte SciFi-Namen haben kein Glück in ihren Xbox-Live-Arcade-Auftritten: Sowohl "Wing Commander Arena" als auch "Battlestar Galactica" entpuppten sich als unterdurchschnittliche Mini-Shooter. Noch schlimmer erwischt es "Star Trek": "D-A-C" greift ebenfalls auf die unselige Idee zurück, das Geschehen mit Winzraumschiffen zu inszenieren – nur kommt hier noch eine viel zu nahe Kamera aus der Vogelperspektive hinzu. Die Konsequenz: Ihr habt trotz Radarschirm viel zu wenig Übersicht auf dem Schlachtfeld, was die sterbenslangweiligen Hektik-Ballereien noch konfuser macht – pfui! *us*



360 Wo ist die Lupe? Einige Schiffsklassen sind kaum auszumachen.



Swords & Soldiers

Wii **Strategie** 12

Echtzeit-Strategie kann einschüchternd sein, nicht jeder Spieler ist einem "Command & Conquer" gewachsen. Dass sich das Genre auch massentauglich und humorvoll aufbereiten lässt, zeigen Ronimo Games aus Holland: Ihr Erstlingswerk hört auf den wenig einfallsreichen Namen "Swords & Soldiers", entpuppt sich aber als kleines Juwel im WiiWare-Angebot.

Ihr übernehmt im Lauf der Kampagne die Rolle des Hüters für drei Völker: Den Anfang machen Wikinger, später kommen Azteken und Chinesen an die Reihe. In den 30 seitlich scrollenden Levels ist es meist Eure Aufgabe, am rechten Bildrand die Feindesfestung zu demolieren, manchmal sollt Ihr auch nur eine bestimmte Zeit überleben. Ihr habt jedoch keine direkte Kontrolle über das Vorgehen Eurer Schützlinge. Wenn Ihr etwa einen Krieger loslasst, marschiert der stur nach rechts und erledigt seine Aufgabe, egal was sonst so passiert. Einfluss nehmt Ihr durch das Klicken von Icons per Remote: So wählt Ihr Eure Streiter aus, baut Schutztürme oder aktiviert unterschiedliche Magie-Effekte. Dazu benötigt Ihr natürlich Ressourcen, weshalb Goldsammler ebenso nötig sind wie die Investition in bessere Techniken und Krieger.



Wii Auch wenn das wilde Getümmel manchmal chaotisch erscheint, ist für Übersicht gesorgt: Die Leiste am unteren Bildrand gibt Auskunft über die Situation auf dem gesamten Schlachtfeld.

Die drei Völker unterscheiden sich in ihren Einheiten und anzuwendenden Strategien deutlich, weshalb die verschiedenen Konflikte stets anders ablaufen und in der Kampagne keine Langweile droht – allerdings kann es passieren, dass Ihr Euch an einzelnen Stellen festbeißt und längere Zeit nicht vorankommt. Solche Ärgernisse werden aber durch die knuffige Präsentation gemildert, denn die liebevoll animierten Charaktere zaubern immer wieder ein Schmunzeln ins Gesicht. Auf Wunsch dürft Ihr auch per Splitscreen gegeneinander spielen, außerdem schaltet Ihr einige Herausforderungen frei.

"Swords & Soldiers" ist genau das Richtige, wenn Euch zugängliche Echtzeitstrategie mit einer dicken Portion Charme zusagt. *us*

SPIELSPASS 8
Entwickler **Ronimo Games, NL**
Hersteller **Ronimo Games**
Preis **10 Euro**

Zen Pinball

PS3 **Geschicklichkeit** 



PS3 Die Flippertische stecken voller Grafikdetails, was auf Nicht-HD-Bildschirmen etwas gedrängt wirkt – trotzdem erkennt Ihr die Kugel meist gut.

Hinter "Zen Pinball" stecken erfahrene Hasen: Die Zen Studios haben mit dem Download-Titel "Pinball FX" für die Xbox 360 eine gelungene Flippersimulation entwickelt. Das PS3-Spiel ist erfreulicherweise keine einfache Umsetzung, sondern trumpft mit vier neuen Tischen und einer Reihe sinnvoller sowie origineller Optionen auf. So fällt das Flipper-Quartett optisch ein ganzes Eck schicker aus und gefällt mit dynamischen, modernen Layouts: Rampen, alternative Spielfelder und andere Gimmicks sorgen für interessante Spielmöglichkeiten. Ein gern gesehenes Detail: Der Neigungswinkel (und damit die Ballgeschwindigkeit) ist frei einstellbar. Wer mag, spielt in Zeitlupe oder zu viert online inklusive Videokonferenz – dieser Flipper macht Spaß! *us*

SPIELSPASS 8
Entwickler **Zen Studios, USA**
Hersteller **Zen Studios**
Preis **8 Euro**

Bit.Trip Beat

Wii **Geschicklichkeit** frei



Wii Pixelpower: Die minimalistische Grafik setzt auf grobe Klötzchen, was prima zur grundlegenden "Pong"-Thematik passt.

Einfacher geht es kaum: Ihr steuert am linken Bildrand einen Schläger, von rechts kommen in unterschiedlichen Formationen Pixelbälle, die Ihr zurückprallen lasst. Was so banal klingt, wird durch intelligentes Leveldesign und vor allem die stylische Psychedelik-Retro-Inszenierung reizvoll. Im Hintergrund fliegen blockige Kometen durchs Bild, aus den Lautsprechern tönt hypnotische Chip-Musik und die anfliegenden Bälle fesseln Eure Konzentration. Seid Ihr besonders gut, wird das Bild noch bunter, verpasst Ihr die Kugeln, müsst Ihr in einem witzigen Schwarz-Weiß-Ur-"Pong" die Situation retten. Der an die "bit Generations"-Serie von GBA erinnernde Reaktionstest hat nur eine Schwäche: Mit drei kurzen (aber schweren) Levels ist der Umfang knapp. *us*

SPIELSPASS 7
Entwickler **Gaijin Games, USA**
Hersteller **Aksys Games**
Preis **6 Euro**

Texas Cheat'em

PS3 **360** **Kartenspiel** 

Bislang mussten Fans von Texas Hold'em Poker auf PS3 mit "High Stakes" und auf Xbox 360 mit "Texas Hold'em" vorlieb nehmen. Jetzt bricht ein Herausforderer das Monopol. "Texas Cheat'em" will noch mehr bieten und lässt deshalb explizit das Schummeln zu. So werden nicht nur Karten ausgeteilt und Einsätze geboten, Ihr könnt jederzeit einen von 15 Manipulationsversuchen starten. Die reichen vom Anschauen kommender Karten bis zum Tausch der Hand mit einem Rivalen. Um damit Erfolg zu haben, müsst Ihr kleine Geschicklichkeits- oder Glückstests meistern. Doch egal, ob Knöpfchenhämmerei oder Würfelwurf – die Aufgaben sind banal. Dazu passt die biedere Inszenierung der Poker-Runden, die zwar nichts falsch macht, aber auch keinen Charme versprüht. So bleibt es ein durchschnittliches Kartenspiel. *us*



360 Alles im Blick: Die Präsentation von "Texas Cheat'em" ist ebenso übersichtlich wie langweilig.

SPIELSPASS 5
Entwickler **Wideload, USA**
Hersteller **D3 Publisher**
Preis **13/10 Euro**

Lode Runner

360 **Geschicklichkeit** 

In der Heimcomputer-Frühzeit erarbeitete sich "Lode Runner" einen Ruf als herausforderndes und intelligentes Kletterspiel, bei dem man ohne Grips nicht weit kam. Kurioserweise schaffte bis auf eine mäßige N64-Episode kein Konsolenteil den Sprung nach Europa – bis jetzt. Beim Live-Arcade-Spiel wuselt Ihr klassisch durch bildschirmgroße 2D-Levels, sammelt Goldstücke und weicht Gegnern aus. Einziges Hilfsmittel ist ein Bohrer, mit dem Ihr Löcher buddelt, die Feinde zeitweilig festhaltet oder den Weg frei macht. Die Levels werden schnell knifflig, weshalb leicht zu frustrierende Spieler nicht lang Spaß haben dürften. Ist das kein Problem für Euch, weiß das Angebot zu gefallen: Viele Spielstufen mit gewitzten Eigenheiten, Puzzle-Situationen, Mehrspieler-Optionen und nicht zuletzt ein schicker Grafikstil überzeugen. *us*



360 Ab in die Grube: Gleich stürzt der Bösewicht in die von Euch gebuddelte Falle.

SPIELSPASS 7
Entwickler **Southend Int., SWE**
Hersteller **Tozai Games**
Preis **15 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bejeweled 2	PopCap	–	Der Knobel-Klassiker funktioniert trotz nerviger 'Game Over'-Situationen immer noch tadellos.	8 €	7
Buzz Junior: RoboJam	Sony	PS2	Magere Reaktionsspiel-Sammlung, die nur wenige Miniaufgaben der PS2-Fassung beinhaltet.	5 €	3
Future Cop L.A.P.D. *	Electronic Arts	PSone	SciFi-lastiger "Desert Strike"-Nachfolger, der trotz technischer Schwächen immer noch gut spielbar ist.	5 €	6
Penny Arcade Adventures Ep. 2	Hothead Games	–	Der schräge RPG- und Abenteuer-Mix merzt einige Macken des ersten Teils aus (Test in M! 01/09).	10 €	7
Texas Cheat'em	D3 Publisher	–	Bieder inszeniertes Kartenspiel mit eingebauter Schummelfunktion (Test auf Seite 77).	13 €	5
Zen Pinball	Zen Studios	–	Schick anzusehende Flippersammlung mit feiner Ballphysik und originellen Optionen (Test auf Seite 76).	8 €	8

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Arkanoid Live!	Taito	–	Schnörkellose Neuauflage des "Breakout"-Oldies, die eher für genügsame Fans gedacht ist.	10 €	5
Banjo-Tooie	Microsoft	N64	Wie der Vorgänger ein immer noch spaßiges 3D-Jump'n'Run, das aber grafisch arg gealtert ist.	15 €	8
Lode Runner	Tozai Games	–	Zeitgemäß aufgehübschte und knackige Neuauflage des Kletter- und Knobelklassikers (Test auf Seite 77).	15 €	7
Space Invaders Extreme	Taito	–	Mit viel Psychedelik-Drumherum fein aufgemotzte Neuinterpretation des Ur-Shoot'em-Ups (Test auf Seite 75).	10 €	7
Star Trek: D-A-C	Paramount	–	Konfuse und gänzlich charmefreie Miniraumschiff-Ballerei (Test auf Seite 75).	10 €	2
Texas Cheat'em	D3 Publisher	–	Das bekannte Glücksspiel ergänzt um Schummeleien, jedoch nur dröge präsentiert (Test auf Seite 77).	10 €	5
Virtual On: Oratorio Tangram	Sega	Dreamcast	Ebenso hektische wie komplizierte Roboter-Duelle – nur etwas für hartnäckige Anhänger (Test auf Seite 75).	15 €	4
Zombie Wranglers	Sierra	–	Grafisch solide Untotenjagd, die durch ein verbocktes Steuerungskonzept gewaltig nervt.	10 €	2

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Adventure Island: The Beginning	Hudson	–	Wenig origineller "Wonder Boy"-Klon im biederen Polygonkleid und mit überflüssigen Minispielen.	10 €	5
Bit.Trip Beat	Aksys Games	–	"Pong" auf Drogen – ebenso minimalistischer wie reizvoller Geschicklichkeitstest (Test auf Seite 76).	6 €	7
Crystal Defenders R1	Square Enix	–	Auf das erste Drittel reduzierte Tower-Defense-Portierung, die steif und altbacken wirkt (Test in M! 05/09).	8 €	5
Fantasy Zone II	Sega	Master System	Knuddelbunter Horizontal-Shooter, der sich mit seinem Design angenehm von der Masse absetzt.	5 €	6
Galaxy Force II	Sega	Mega Drive	Simples 3D-Shoot'em-Up, dessen betagte 16-Bit-Technik nicht mehr hübsch aussieht.	8 €	3
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	Mega Drive	Bunter und unterhaltsamer Jump'n'Run-Oldie, der sich erstaunlich gut gehalten hat.	8 €	7
Rainbow Island: Towering Adventure	Taito	–	Mit unschöner Polygongrafik und durch "Mr. Driller"-Elemente verschlimmbessertes Oldie-Update.	8 €	4
Swords & Soldiers	Ronimo Games	–	Schön inszenierte und einsteigerfreundliche Echtzeitstrategie voller Humor (Test auf Seite 76).	10 €	8

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Dr. Mario für zwischendurch	Nintendo	–	Der Bazillen-Knobelklassiker macht immer noch Laune, auch wenn es kaum Optionen gibt.	5 €	8
Know-how der Zauberkunst für zwischendurch	Nintendo	DS	Drei bis vier Tricks zu einer Thematik, die aber alle schon im "Know-how der Zauberkunst"-Modul veröffentlicht wurden. Durch den günstigen Preis für neugierige Handheld-Magier aber noch okay.	je 2 €	4
Real Football 2009	Gameloft	DS	Dezent abgespeckte Download-Variante der soliden DS-Kickerei mit wenig nützlichem Kamera-Gimmick.	5 €	6

* funktioniert auch auf PSP

Neuerscheinungen vom 18.4. bis zum 15.5.

aufgepAPPLEt

Mehr Spaß mit iPhone und iPod touch

Assassin's Creed: Altaïrs Chronicles

iPhone Action

M! HIT

"Altaïrs Chronicles" erzählt die Vorgeschichte zum Konsolenknüller: Ihr spielt einen Assassinen, der u.a. gegen die Sarazenen zu Felde zieht. Dazu müsst Ihr Jerusalem nach dem sagenhaften Kelch der Templer durchstöbern. Wie auf Konsole bleibt Ihr dabei unauffällig und nutzt die zahlreichen Fertigkeiten des agilen Helden: Ihr kraxelt über Dächer, schwingt und balanciert an Balken. Geschick ist auch in den Minispielen gefragt, mit denen Ihr Passanten die Taschen leert oder sie zur Kooperation bewegt. Gekämpft wird mit Kick- und Waffencombos, im Laufe des Abenteuers erobert Euer Held Schwert, Enterhaken, Wurfmesser und Bomben. Trotz der vielen Funktionen bleibt die Bedienung übersichtlich: Die nötigen Tasten erscheinen nur bei Bedarf. Die Steuerung per virtuellem Analogstick klappt erstaunlich flüssig, selbst auf wackeligen Pfaden verliert Ihr nie die Kontrolle. Mit rund zwölf Stunden Spielzeit ist "Altaïrs Chronicles" das umfangreichste iPhone-Abenteuer, auch die prächtige Präsentation lässt kaum Wünsche offen: Ihr genießt reichlich Sprachausgabe, komplexe Kraxelwelten mit zahlreichen Verstecken und ständig wechselnde Aufgaben: "Altaïrs Chronicles" gehört auf jedes iPhone!

Entwickler	Gameloft, Rumänien
Hersteller	Gameloft
Preis	7,99 Euro

9 Spielspaß



iPhone Für jede mögliche Aktion wird eine Taste eingeblendet: Links wird gelenkt und geblockt, rechts löst Ihr zwei Schwertattacken und den Sprung aus.



iPhone In den verwinkelten Levels weist Euch der grüne Pfeil die Richtung: Schaut Euch um, gelegentlich führen sogar mehrere Pfade zum Ziel!

FREE PLAY

Schwing die Finger!



Das kostenlose Tanzspiel "Tap Tap Revenge 2" besitzt zwar nur Touchscreen-Steuerung mit drei Schritten, protzt aber mit massig Inhalt: Ihr dürft über 150 Gratissongs downloaden und diese sogar in verschiedenen Zweispieler-Modi nachtanzen. Es gibt Splitscreen- und Online-Modus, obendrein kann man seinen Freunden Herausforderungen per E-Mail schicken. Dabei tanzt man ein Lied solo und überträgt den Tanzverlauf, welchen der zweite Spieler dann überbieten muss – natürlich klappt das zu einem beliebigen Zeitpunkt!

DREI AKTUELLE GRATISSPIELE

NAME	HERSTELLER	GENRE
Lemonade Tycoon	Electronic Arts	Strategie
Tap Tap Revenge 2	Gogo	Musikspiel
VW Polo Challenge	Fishlabs	Rennspiel

TOP-APPS

Fernbedienung



Apples kostenlose Anwendung "Remote" macht das iPhone per Wi-Fi zur Fernbedienung für Apple-TV, AirTunes-Lautsprecher und die Software iTunes: Mit dem Touchscreen klickt Ihr Euch durch die Musiktitel auf der Festplatte, erstellt und bearbeitet Genius-Wiedergabelisten.

Alle Informationen wie auch CD-Cover werden dabei direkt auf dem Handheld angezeigt (siehe Bild rechts). Blickkontakt zum Bildschirm ist also nicht nötig. Pflanzt Euch aufs Sofa, legt die Beine hoch und lasst Euch berieseln!

DREI KOSTENLOSE MESSENGER

NAME	HERSTELLER	SPRACHE
ICQ	ICQ	Deutsch
Skype	Skype Software	Englisch
Yahoo! Messenger	Yahoo!	Englisch

Resident Evil: Degeneration

iPhone **Action**



iPhone Per Bewegungssensor dürft Ihr nachladen und hungrige Zombies abschütteln.

Im Spiel zum Animationsfilm erkundet Ihr den Flughafen von Harvardville, der Ziel eines biologischen Terroranschlags wurde: Ihr ballert Euch Raum für Raum durch die Zombiehorden, sammelt Schlüsselitems und rettet Überlebende. Dabei hilft Euch die Kollegin per Funkkontakt, ein Schwarzhändler und das PDA, mit dem sich die Karte und allerlei Informationen studieren lassen. Die Lenkung per virtuellem Analogstick klappt prächtig, man wechselt zwischen Lauf- und Zielmodus. Weil die Zombies nur gemächlich wanken, könnt Ihr rechtzeitig reagieren. In Bedrängnis dürft Ihr außerdem mit dem Messer stechen und die Zombies abschütteln.

Entwickler **Capcom, Japan**
Hersteller **Capcom**
Preis **5,49 Euro**

8 Spielspaß

Silent Hill: The Escape

iPhone **Action**



iPhone Nur die plumpe Aufmachung lässt Euch erschauern.

Sucht in zehn 3D-Labyrinthen nach dem Schlüssel und entkommt durch den Ausgang: Zombiekrankenschwestern und Vögel bekämpft Ihr mit dem sechsschüssigen Revolver, mit der Taschenlampe leuchtet Ihr in finstere Winkel.

Leider langweilt die planlose Schlüsselsuche mit den immer gleichen Gegnern, eintönigen Umgebungsgrafiken und der kaum bemerkbaren Handlung: Gruselatmosphäre will hier nicht aufkommen. Wer sich an das flache Spielprinzip gewöhnen kann, ist obendrein ruckzuck durch: Für einen Level benötigt Ihr nur drei Minuten! Deshalb werden selbst eiserne Fans der Konsolenserie an der iPhone-Umsetzung kaum Spaß haben.

Entwickler **Konami, Japan**
Hersteller **Konami**
Preis **4,99 Euro**



Dance Dance Revolution S

iPhone **Musikspiel**



iPhone Tippt auf das virtuelle Pad, wenn die Pfeile oben ankommen.

Konami bringt 20 beliebte Tracks des Konsolentanzspiels aufs iPhone: Damit lässt sich dank Bewegungssensor und Shake-Modus sogar richtig abhotten, Ihr schüttelt das Handheld in die vorgegebenen Richtungen – da machen die Beine ganz von alleine mit! Allerdings müsst Ihr alle Titel erst einmal im regulären Modus freispielen, indem Ihr auf Touchscreenpfeile tippt: Das geht bei Weitem nicht so schwungvoll von der Hand, zumal Ihr mit den Fingern die nach oben schwebenden Pfeile verdeckt. Es bleibt unverständlich, warum Konami die tolle Shake-Funktion nicht als alternative Steuermöglichkeit für die traditionellen Modi eingebaut hat – da hat wohl jemand geschlafen!



Entwickler **Konami, Japan**
Hersteller **Konami**
Preis **4,99 Euro**



Terminator: Die Erlösung

iPhone **Action**



iPhone Die Helden stecken nur wenige Treffer ein: Sucht schnell nach Deckung!

2018 gleicht Los Angeles einer Wüste, John Connor und sein Kamerad Marcus Wright führen die letzten Überlebenden gegen die Skynet-Armee: Ihr stürmt per virtuellem Analogstick, zielt und ballert mit dem rechten Daumen. Das klappt präzise, weil man nicht direkt auf die Feinde tippen muss. Zudem ist eine praktische Zielhilfe eingebaut. Allerdings stürmen John, Marcus und der erspielbare Terminator etwas holprig von Deckung zu Deckung: Man verhakt sich an Hindernissen leicht und wird dann in wenigen Augenblicken von den Terminatoren durchlöchert. Zum Glück gibt es reichlich Rücksetzpunkte, weshalb sich der Frust in Grenzen hält.

Entwickler **Gameloft, Rumänien**
Hersteller **Gameloft**
Preis **4,99 Euro**



Metal Gear Solid Touch

iPhone **Action**



iPhone Der rote Kreis ist Euer Visier: Zieht es mit dem Finger auf die Feinde und tippt zum Schuss.

Snake ballert sich durch 20 Schauplätze von "Metal Gear Solid 4". Dazu zieht Ihr das Fadenkreuz mit dem Finger auf die Feinde, zoomt und feuert mit Tippern. Taktisch werden die Gefechte durch die Deckung, bei Gegenfeuer muss sich Snake ducken – dabei erholt er sich von Treffern und kann so auch längere Schusswechsel überstehen! Allerdings wird's schon nach wenigen Einsätzen höllisch schwer, weil Ihr winzige Ziele treffen müsst: Mit dicken Fingern lässt sich das Fadenkreuz nur ungenau platzieren, weil Ihr die Grafik verdeckt. Die Bewegungen eines schmalen Touchpens werden vom iPhone leider nicht erkannt.



Entwickler **Konami, Japan**
Hersteller **Konami**
Preis **5,99 Euro**

7 Spielspaß

Star Trek: Das Handy-Spiel

iPhone **Action**



iPhone Rüstet die Enterprise auf!

Das Shoot'em-Up zum Kinofilm überrascht mit erstaunlich viel Handlung: Die gesprächige Crew hält Euch beim Einsatz ständig auf dem Laufenden. Ihr spielt eine umfangreiche Kampagne samt optionaler Missionen und müsst im Einsatz mit technischen Tücken wie dem Ausfall verschiedener Systeme klarkommen. Denn neben Schutzschild, Phaser und Photonentorpedos besitzt das Schiff auch Elemente wie den Traktorstrahl. Damit lassen sich entfernte Extras und im All treibende Piloten bergen. Alle Waffensysteme upgraded Ihr mit erspielten Credits. Die Navigation per Finger klappt prima, alternativ nutzt Ihr Sensorlenkung und Screenpad.

Entwickler **Electronic Arts, NL**
Hersteller **Electronic Arts**
Preis **2,39 Euro**



Träume in 2D

Der französische Künstler und Spielefan Mikaël Aguirre haucht seinen liebsten Retro-Helden neues Leben ein.



Mikaël Aguirre (28)

M!: Wie bist Du dazu gekommen, Bilder zu Deinen Lieblingsgames zu erstellen?

Mikaël: Ich arbeite als selbstständiger Grafiker und Regisseur, mit grafischer Manipulation habe ich schon immer gern herumexperimentiert. Da mir aber das Zeichnen nicht in die Wiege gelegt wurde, musste ich einen anderen Weg finden, um mit Bildern zu spielen. Deshalb benutze ich die 'Matte-Painting'-Technik für den Hintergrund. Die wird im Kino für Kulissen genutzt, man erstellt aus verschiedenen Bildern eine Collage. Dann kombiniere ich diese Technik mit digitaler Bildbearbeitung – meine Kulissen setzen sich somit aus verschiedenen, kleinen Bildelementen zusammen, die verzerrt, verfärbt und zusammengefügt sind. Gewöhnlich greife ich auf schöne Landschaftsbilder oder Gemälde zurück, die ich dann als Modell für die Perspektive oder das Licht verwende.

Und weil Du gerne zockst, hast Du diese beiden Leidenschaften miteinander verbunden?

Das wollte ich schon sehr lange machen: Was gibt es Besseres, als eine Kindheitserinnerung zu neuem Leben zu erwecken. Anfänglich habe ich Originalbilder der Spiele als Referenz herangezogen und ihnen eine neue Struktur gegeben. Schnell fand ich es aber interessanter, ein eher künstlerisches Bild als Ausgangspunkt herzunehmen. In anderen Worten: Vorher habe ich das Bild eines Spiels genommen und realer gemacht. Jetzt gehe ich von einem natürlichen Bild aus, z.B. von einer Landschaft, und verändere es so, dass Bezug zu einem Spieleuniversum entsteht.

Also steckt mehr dahinter, als nur Spiele-Artworks mit Photoshop zu bearbeiten...

Artworks benutze ich lediglich als Vorlagen für die Figuren-Sprites – zusätzlich ändere ich Proportionen und Schattierung. Aber wie gesagt, verwende ich die meiste Arbeit auf die Hintergründe – damit kann ich ein Universum erschaffen. Ich mag es, von einer bestehenden Arbeit auszugehen und etwas Neues, Lebhafteres und Moderneres zu schaffen. Ich habe gewisse Vorstellungen, was ich gerne in dem Bild sehen würde, und dann kämpfe ich darum. Vielleicht gibt man mir in der Zukunft ein Team an die Hand, dann würde ich gerne Filme drehen, die auf Videospielen basieren.

Warum beschränkst Du Dich auf Retrospiele?

Ich will zeigen, dass 2D-Games noch beeindrucken können und Dinge zulassen, die in 3D nicht möglich sind. Mein Vorbild in dieser Hinsicht sind der japanische Entwickler Vanillaware und seine Spiele "Odin Sphere" und "Muramasa: The Demon Blade". Vanillawares Titel kommen meinem Verständnis moderner 2D-Spiele am nächsten.



Auch Spieleserien wie "Metroid", "Castlevania" oder "Sonic" (von links) verpasst Mikaël einen neuen Look. Weitere Kostproben findet Ihr auf orioto.deviantart.com

IMPORT

Schach & Schabernack

MERCHANDISE • Bisher hat Nintendo darauf verzichtet, Maskottchen Mario zur virtuellen Schachfigur zu machen. Die Lizenzrechte für ein echtes Spiel wurden an die Firma USaopoly vergeben, die den Klempner samt Freunden und Feinden auf die 64 Felder loslässt. Das Set soll im September erscheinen und wird umgerechnet etwa 40 Euro kosten.

Zum gleichen Preis bestellen Pac-Man-Freunde bei www.ncsx.com diesen völlig bekloppten Pillenfresser-Hut – die Kopfbedeckung erschien ursprünglich 2005 und war rasch ausverkauft. Jetzt sind wieder Bestände verfügbar...



Sakura Wars: So Long, My Love

SPIELE • **Na endlich: Vier Jahre nach dem Japan-Release von "Sakura Wars 5" erscheint Segas sympathischer Adventure-Taktik-Mix im Herbst über Publisher Nippon Ichi in den USA und ist damit die erste "Sakura Wars"-Episode, die im Westen veröffentlicht wird.**

1996 kam der erste Teil für den Saturn, dort waren die "Sakura Wars"-Spiele Millionenseller und zogen nicht nur etliche Sequels und Spin-offs nach sich – sogar Live-Shows erfreuten sich größter Beliebtheit. "Sakura Wars 5" bietet dank neuer Charaktere und New-York-Setting der 1920er-Jahre einen guten Einstieg in die Steampunk-Welt der Reihe. Das Spiel erscheint nicht nur auf PS2 – auch an einer Wii-Konvertierung wird bereits gearbeitet.



"Sakura Wars" mischt komplexe Mech-Gefechte mit Adventure- und Dating-Elementen.

The King of Shooters



Die spinnen, die Japaner: "The King of Fighters" als Ballerspiel.

SPIELE • SNK Playmore werkelt an "The King of Fighters: Sky Stage" für Xbox Live Arcade. Dabei handelt es sich um ein reinrassiges Shoot'em-Up, bei dem die Handkantenhelden die Rolle der Raumschiffe übernehmen; serientypisch hat jeder Kämpfer eine Spezialattacke in petto. Des Weiteren sollen PC-Spieler ab 2010 durch ein "King of Fighters"-MMO-Prügelabenteuer streunen und ihre Kampfattribute aufleveln. Ob einer dieser beiden Titel den Sprung in den Westen schafft, ist fraglich – reizvoller erscheint uns der Baller-Exkurs.

NES für unterwegs

HARDWARE • Für knapp 60 Euro bieten Internethändler wie www.ddrgame.com dieses Retro-Handheld an: Das FC Mobile II des Herstellers Hyperkin spielt alte NES-Module auf einem 2,5 Zoll LC-Display. Im Lieferumfang enthalten sind zwei drahtlose Controller im SNES-Design; schließt Ihr das Gerät, aus dem die Module oben herausragen, an den Fernseher an, kommt zudem die Zapper-Nachbildung zum Einsatz – doch wer bitte möchte ein NES-Handheld am TV betreiben, wenn er doch die Originalkonsole anstöpseln kann?





10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Black Sigil: Blade of the Exiled	Archcraft	DS	30 €	USA	8. Juni
BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System	PS3/360	60 €	Japan	25. Juni
Class of Heroes	Atlus	PSP	35 €	USA	9. Juni
Knights in the Nightmare	Atlus	DS	30 €	USA	2. Juni
Mamoru-kun wa Norowarete...	G.rev	360	75 €	Japan	25. Juni
Phantom Brave: We meet...	Atlus	Wii	40 €	USA	16. Juni
Prototype	Activision	PS3/360	50 €	USA	9. Juni
Raiden: Fighters Aces	Valcon Games	360	20 €	USA	im Handel
Resident Evil Archives	Capcom	Wii	25 €	USA	23. Juni
Steal Princess	Atlus	DS	30 €	USA	im Handel

IMPORT-TICKER »

+++ Darauf freut sich Japan: Die japanische Spielezeitschrift Famitsu hat in einer Leserumfrage die 50 am sehnlichsten erwarteten Fortsetzungen gekürt – es siegte die "Sakura Wars"-Serie vor "Shenmue", "Okami", "Gotchaforce" und "Xenogears". +++ Aus die Maus: Factor 5 ("Rogue Squadron", "Lair") hat mit sofortiger Wirkung sein US-Studio in San Rafael geschlossen – die deutsche Niederlassung in Köln ist laut Aussage auf der offiziellen Firmenwebseite nicht betroffen; neue Spiele sollen in Bälde angekündigt werden. +++

Demon's Souls

PS3 **Rollenspiel** 



PS3 Die Asia-Fassung ist englisch, die Japan-Version (im Bild) hat Schriftzeichen.



PS3 In den verwinkelten Tunnels unter dem Königreich Boletaria lebt ekliges Gewürm.

Wer hätte vor einiger Zeit gedacht, dass das PS3-Spieleangebot für Rollenspieler so dünn ausfallen würde! Bis auf wenige Ausnahmen tummeln sich fast alle Japan-RPGs auf der Xbox 360. Selbst ein faszinierender neuer Titel wie From Softwares "Demon's Soul" wurde trotz seiner Vorschusslorbeeren noch nicht für den Westen angekündigt. Doch Fans atmen auf: Die Asia-Fassung des Spiels verfügt über englische Texte und läuft dank weltweiter Kompatibilität problemlos auf Eurer deutschen Konsole.

Entwickler From Software versteht "Demon's Souls" als spirituellen Nachfolger der "Kings Field"-Reihe. Die deutschen Fans der Hardcore-Dungeoncrawler machen an dieser Stelle beide einen Luftsprung – aber auch alle anderen sollten nicht vorschnell umblättern. Denn anstatt den Spieler ein weiteres Mal in die – freundlich formuliert – meditative Monstermetzelei in Ego-Sicht zu schicken, hat From Software die Stärken von "King's Field" übernommen und sie in ein düsteres, schweres, enorm forderndes Third-Person-Action-RPG gesteckt, das Euch verweichlichten Spielern von heute endlich mal wieder zeigt, was eine Harke ist.

Denn der Tod ist in "Demon's Soul" Euer ständiger Begleiter: Habt ihr Euren Helden gebaut und eine von zehn Charakterklassen gewählt, findet Ihr Euch im Nexus, dem einzig ungefährlichen Teil der Spielwelt wieder. Von hier aus erreicht Ihr die fünf ausladenden Szenarien des verwunschenen Königreichs Boletaria; dort bitten zahllose Gegner zum Tanz, von denen kein einziger als Kanonenfutter durchgeht. Mit den entsprechenden Schultertasten kontrolliert Ihr die beiden Arme Eurer Figur – ob Ihr mit Schwert und Schild agiert oder offensiv mit zwei Waffen in Händen zu Felde zieht, bleibt Euch überlassen. Wichtig ist vor allem, dass Ihr Timing und Potenzial Eurer Manöver nutzen lernt, wenn Ihr gegen die oftmals übergroßen Monster eine Chance haben wollt.

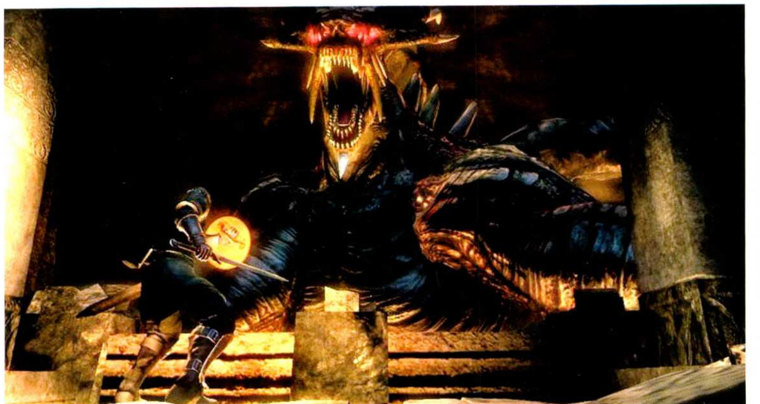
Sollten die Euch das Lebenslicht auspusten, wandelt Ihr als Seelenwesen mit halber Energie umher – erst der Sieg über einen mächtigen Dämon lässt Euch wieder als lebendiger Held über die Erde schreiten. Diese Form hat doch gewisse Vorteile – schließlich könnt Ihr gemeinsam mit Online-Mitstreitern gegen die übermächtigen Ungetüme antreten und so Eure Überlebenschancen verbessern.



PS3 Im Kampf mit den Riesen-Ritter müsst Ihr flink sein und die richtige Ausrüstung parat haben. Während Ihr in den Menüs kramt, läuft das Spiel nämlich weiter.

Gleichzeitig öffnet eine Netz-Verbindung jedoch die Tore für mögliche Player-Killer: Schnell kann es passieren, dass Euch ein anderer Spieler als schwarzes Phantom überrumpelt und sich mit Euren hart erkämpften Seelen – der Währung für quasi alles – aus dem Staub macht.

"Demon's Souls" ist kein lockerer Spaziergang wie die meisten RPGs moderner Machart. Doch wer sich in dem schweren, aber fast nie unfairen Abenteuer festgebissen hat, kann sich der Faszination von From Softwares düsterer Fantasy-Welt nicht mehr entziehen. Natürlich werdet Ihr unterwegs tausend Tode sterben und so manches teure Pad malträtieren – die Motivation, sich ein kleines Stück weiter vorzukämpfen und endlich die richtige Taktik für das nächste Monster herauszufinden, ist immer das entscheidende Stück größer als der Frust über die letzte Niederlage. *tn*



PS3 Körperlich seid Ihr dem grausamen Drachen hoffnungslos unterlegen – nur mit der richtigen Taktik kommt Ihr dem Ungetüm bei.

Entwickler **From Software, Japan**
Hersteller **Sony**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **3 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: englisch**

» dunkel-düstere Gothic-Stimmung
» knallharter, aber fairer Schwierigkeitsgrad
» Asia-Version ist komplett englisch

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**82**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Dieses Action-RPG ist nichts für Memmen – doch wer sich verbeißt, verfällt der morbiden Faszination des Abenteuers.

Shin Megami Tensei: Devil Summoner 2

PS2 Rollenspiel





PS2 Bei seinen Ermittlungen im Japan der 20er führt Raidou eine Menge mal mehr, mal weniger interessanter Dialoge.



PS2 Im Kampf seid Ihr nicht auf Euch allein gestellt – bis zu zwei dämonische Begleiter unterstützen Euch nach Kräften.

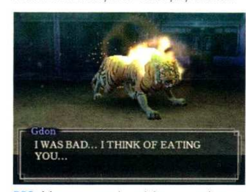
Als vor gut zwei Jahren "Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Raidou Kuzunoha vs. The Soulless Army" in den USA und Europa anlegte, konnte es Preise für den längsten Spieletitel überhaupt gewinnen, schlug sonst aber keine großen Wellen. Der Grund dafür ist einfach: "Devil Summoner" erschien, bevor Atlus die "Shin Megami Tensei"-Reihe mit den neuen "Persona"-Spielen aus dem 'fies und freakig'-Ghetto ins 'cool und stylish'-Rampenlicht holte.

Bei der Fortsetzung ist das anders: Die "Megaten"-Reihe hat sich unter westlichen Fans als feste RPG-Größe etabliert, die liebevolle Aufmachung (siehe Kasten) soll zum schnellen Kauf motivieren; dank cleverem Feintuning macht der zweite Teil ein ganzes Stück mehr Spaß als der durchdachte, aber doch recht ungeschliffene Erstling.

Raidou Kuzunoha der Vierzehnte, seines Zeichens Privatdetektiv und Experte für alles Übersinnliche, bekommt von einer hübschen Frau den Auftrag, einen vermissten Mann namens Dahn zu finden: Dabei durchstreift er zahlreiche Örtlichkeiten, forscht nach und balgt sich mit fiesen Dämonen. Das Kampfsystem wurde stark verbessert: Nun liegt das Gewicht auf Nahkampf-Manövern, zudem greift Raidou auf die Hilfe zweier Dämonen zurück. Neue Monster werden durch Verhandlung und Bestechung rekrutiert – schmiert Euren Widersachern ordentlich Honig um den Monsterbart, dann habt Ihr bald mächtige Verbündete.

Mit der technisch soliden, geschmackvollen Grafik und dem exotischen Japan der 20er Jahre-Setting fährt "Devil Summoner 2" souverän Stilpunkte ein, der spielerische Feinschliff macht aus dem soliden Fundament des Erstlings ein schlaues, rundes Abenteuer, das in Sachen Originalität manchem HD-Rollenspiel eine lange Nase dreht. Hoffentlich wird der Titel auch hierzulande noch veröffentlicht. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



PS2 Monster werden nicht nur verhauen – Ihr könnt auch mit ihnen verhandeln.

DIE ERSTAUFLAGE

Atlus legt großen Wert darauf, dass Fans ohne Zögern zugreifen. Deshalb erschien die Erstauflage von "Devil Summoner 2" in einer großen Plastikbox, in der nicht nur das Spiel selbst Platz findet, sondern auch eine Plüschfigur von Raiho – "Megaten"-Maskottchen Jack Frost im Raidou-Kuzunoha-Kostüm. Einen Aufpreis kostet das große Paket nicht, der Versand nach Europa kommt natürlich eine Spur teurer als bei einem normalen Spiel.



Entwickler **Atlus, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch**

- originelles 20er Jahre Setting
- Monster werden durch Verhandeln rekrutiert

SPIELSPASS 81

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » Stilsicher präsentierte RPG-Adventure-Mischung, die mit originellem Plot und faszinierendem Setting begeistert.

The Dark Spire

PS2 Rollenspiel



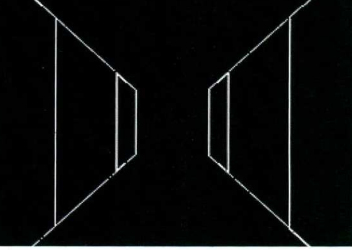
Für so manchen Rollenspieler ist der Dungeon Crawler "Etrian Odyssey" schon zu trocken, gegen "The Dark Spire" wirkt das bunte Atlus-Abenteuer aber wie ein fröhlicher Kindergeburtstag.

In Anlehnung an alte PC-Abenteuer der Marke "Wizardry" kriecht Ihr mit Eurer tapferen Party schrittweise und in Ego-Sicht durch einen finsteren Mega-Kerker und kämpft genauso gegen bissige Monster wie gegen das undurchsichtige Spielsystem. Hier wird Euch nur das absolut Nötigste erklärt – die Werte von Waffen oder Ausrüstung und deren korrekter Einsatz im Kampf wollen selbst herausgefunden werden.

Grafisch gefällt das düstere wie stilsichere Setting und der anwählbare Wireframe-Modus. Liebhaber der alten Klassiker freuen sich über die Herausforderung. Moderne Rollenspieler hingegen wissen mit diesem Hardcore-Abenteuer nicht viel anzufangen. *tn*



DS Die düstere Dungeon-Darstellung ist zweckmäßig, durch die gedämpften Farben aber durchaus stilvoll.



DS Wer sich nach den alten Zeiten sehnt, der schaltet in den Classic-Modus mit Schwarz-Weiß-Optik und 8-Bit-Sound.

Entwickler **Atlus, Japan**
Hersteller **Success**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

- optionaler Wireframe-Modus – spielt im Schwarz-Weiß-Look
- beinhartes Abenteuer der alten Schule
- Soundtrack-CD liegt bei

SPIELSPASS 65



Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » Alte Hasen beißen sich durch und werden glücklich – alle anderen halten gehörig Abstand.

Excitebots: Trick Racing

Wii Rennspiel 



Wii Flieg, Grashüpfer-Bot, flieg: Weite Sprünge sind bei den wilden Rennen an der Tagesordnung, besonders wenn Ihr Euren Turbo zündet.

Mit begeisternden Rennspielen außerhalb der Fun-Racer-Sparte tut sich Nintendo-Hardware seit jeher schwer. Da macht der Wii keine Ausnahme, immerhin gab es zum Konsolenstart Ende 2007 mit "Excite Truck" eine solide Querfeldein-Flitzerei. Zweieinhalb Jahre später steht der Nachfolger am Start und verwundert den erwartungsfrohen Käufer – denn in weiten Teilen hat sich wenig geändert.

Die Grafik etwa sieht fast genauso aus wie damals: Das ist nicht schlimm, denn der Erstling machte für Wii-Verhältnisse eine gute Figur, doch eigentlich sollte eine Fortsetzung mehr bieten. So flitzt Ihr bei "Excitebots" wie gehabt durch bunte Umgebungen, die ordentlich mit Details versehen sind, aber nicht weiter umhauen. Auch das Grundkonzept bleibt sich treu: Rast mit Höllentempo durch die Gegend und sammelt Sterne. Die gibt es für allerlei Aktionen, angefangen von Slides und weiten Sprüngen, Stunts in der Luft (die erneut nicht gut auszuführen sind) bis hin zu kuriosen Minispiel-Einlagen während der Rennen.

Mal sollt Ihr Bowlingkegel umrempeln, mal einen Riesendart auf eine Zielscheibe feuern oder ein Field Goal beim American Vollgas-Football erzielen. Das ist bereits ungewöhnlich, doch die Vehikel übertreffen das noch locker: Statt mit normalen Autos seid Ihr mit Roboter-Fahrzeugen unterwegs, die Tierformen wie Frösche, Marienkäfer und Fledermäuse nachahmen. Jedes Mechmobil besitzt einen Greifhaken, der automatisch nach einigen Stangen auf der Piste greift und Euch zu schnellen Remote-Bewegungen zwingt.

Das klingt konfus, ist aber in der Praxis schnell kapiert – was nichts an der latenten Hektik ändert, die während der Rennen herrscht. Ob's ein Versuch ist, vom geringen Tiefgang abzulenken? "Excitebots" lockt zwar mit diversen freischaltbaren Gimmicks, die Anzahl der Strecken und Wettbewerbe ist jedoch knapp bemessen. Immerhin dürft Ihr diesmal auch online an den Start gehen. Letztlich reduziert sich alles auf eine Frage: Mochtet Ihr "Excite Truck"? Dann greift zu. Wenn nicht, wird Euch die Robo-Truppe kaum umstimmen können. *us*



Wii Nette Idee, aber nur kurz spannend: Sammelt beim 'Poker Race' Karten, um eine gute Hand zu bekommen.



Wii Die schrägen Renneinlagen gibt es auch als Minispiel: Beim Sport-Medley kickt Ihr schon mal einen Fußball ins Tor.

Entwickler **Monster Games, USA**
Hersteller **Nintendo**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **bis 6 Spieler (online), Text: englisch**

» schräge Fahrzeugdesigns
» viel Körpereinsatz bei Rennen gefragt

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**68**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Rasante Offroad-Raserei, die nett aussieht und skurrile Einfälle hat, aber noch hektischer geriet als der Vorgänger.

Hammerin' Hero

PSP Action 

Das japanische Traditionshaus Irem serviert amerikanischen PSP-Besitzern einen saftigen Retro-Happen: "Hammerin' Hero" interpretiert den 8-Bit-Klassiker "Hammerin' Harry" neu und macht Stirnband-Träger Gen zum Held eines zwölf Levels langen Klopp- und Hüpf-Abenteuers. Der Spielablauf ist strikt zweidimensional, die extrem abwechslungsreichen Örtlichkeiten jedoch scrollen in schönstem 3D an Euch vorbei. Nach und nach schlüpft der kleine Gen in zehn verschiedene Kostüme: Als Taucher attackiert Ihr mit dem Anker, als Sushi-Koch werft Ihr mit Häppchen – der DJ-Gen schleudert eine Schallplatte auf die putzig animierten Feinde.

Bewaffnet mit einem Spezialangriff und einer je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlichen Zahl an Leben flitzt Ihr durchs Gruselkrankenhaus, poltert ins Mafiosi-Hauptquartier, geht im Hafenbecken auf Tauchstation oder meistert eine "R-Type"-Hommage – jedes der (zu) kurzen Levels bringt Euch zum Lachen und hält etliche Geheimnisse parat. Habt Ihr nach zirka zwei Stunden alle Welten geschafft, kehrt Ihr gern zurück, um geschundenen Bürgern zu helfen und geheime Kochzutaten einzusacken. Dann schnürt Euch Gens Herzdame vor dem Levelbeginn ein Lunchpaket, das entweder die Werte aufmotzt oder den direkten Kostümwechsel erlaubt. Tragt Ihr auch nur einen Funken Retro-Liebe im Herzen, dann gebt dem "Hammerin' Hero" eine Chance – trotz kurzer Spielzeit und limitiertem Grundprinzip werdet Ihr den Kauf nicht bereuen. *ms*



PSP Witzig: Die Köche decken mit ihren Pfannen für eine kurze Zeit das tödliche Feuer ab – hüpft schnell drüber!



PSP Held Gen schlüpft sogar in ein Baseball-Outfit – passend dazu attackieren Euch im Stadion bösartige Spieler.

Entwickler **Irem, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1-2 Spieler, Sprache: englisch/japanisch, Text: englisch**

» 12 Welten & 10 Kostüme
» teils knackig, aber stets fair
» Multiplayer-Modus nervt mit Slowdowns

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**78**
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Held mit Herz und Charme sucht Retro-Fan für ein kurzes, aber liebevoll designtes und gut steuerbares Hüpfabenteuer.

TECHNIK

Frag Dr. M!



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

Der leidige Kopierschutz

Warum werden Spielstände kopiergeschützt? Da ich überwiegend auf der Xbox 360 spiele, bin ich erst jetzt auf dieses Problem gestoßen. Als ich meinen Spielstand von "Resident Evil 5" (PS3) auf einen USB-Stick sichern wollte, kam die Fehlermeldung, dass dieser Spielstand kopiergeschützt sei. Mit diesem Problem bin ich nicht alleine, die allgegenwärtige Lösung lautet 'Komplett Backup'. Diese Lösung mag zwar plausibel klingen, ist aber total unsinnig; Stichwort: Speicherplatz. Geht einem die PS3 kaputt, nützt das beste Backup nichts, da dieses an die entsprechende Konsole gebunden ist.

bendermac

Aus Sicht der Zocker ist es allemal wünschenswert, Spielstände zu kopieren – sei es als Sicherungskopie oder zur Übertragung auf eine andere Konsole. Dummerweise unterbinden manche Spielstände dies durch einen Kopierschutz. Leider besteht bei dieser Problematik zudem die Möglichkeit, dass sich ein Spielstand zwar kopieren, aber nicht auf einer anderen PS3 nutzen lässt.

Zum einen soll so das simple Erlangen von Trophäen mit einem Fremd-Spielstand verhindert, zum anderen die Veränderung des Spielstands unterbunden werden. Ungeschützte Spielstände lassen sich einfach via USB auf den PC übertragen. Findige Hacker modifizieren dort das Savegame, um im Spiel unerlaubte Vorteile freizuschalten. Gerade bei Online-Titeln ist das für Mitspieler nervig: So könnte ein betrügerischer Gegner unendlich Munition, verkürztes



Nachladen von Waffen oder Bonusinhalte besitzen, die nur durch langwieriges Spielen freigeschaltet werden.

Uns ist keine Möglichkeit bekannt, geschützte Spielstände zu kopieren. Das Backup der kompletten Festplatte umgeht dieses Problem leider auch nicht immer: Einige (aber nicht alle) kopiergeschützte Savegames funktionieren beim späteren Aufspielen nicht mehr.

Optimale Verbindung

Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen. Es geht um die Frage, welches die beste Verbindung einer PlayStation 2 oder einer Xbox 360 (mit analogem HD-Anschluss) an einen Full-HD-TFT ist. Könnt Ihr eine Empfehlung für ein bestimmtes Kabel geben, dass jetzt nicht gerade die Welt kostet?

Mir ist zu Ohren gekommen, dass es einen Adapter für die Xbox 360 gibt, der es älteren Konsolenmodellen mit analogem HD-Anschluss ermöglicht, diese per HDMI an den TV anzuschließen. Ist dies überhaupt sinnvoller in Bezug auf die Bildqualität als das herkömmliche analoge HD-Kabel?

Außerdem würde ich gerne wissen, ob das analoge HD-Kabel (das mit den fünf Cinch-Steckern) auf der Xbox 360 auch 1080p wiedergeben kann. Zum Schluss würde ich noch gerne wissen, ob ein HDMI-Kabel bildtechnisch besser ist als ein analoges HD-Kabel.

Alois Lidarik

Das von Dir erwähnte mitgelieferte HD-Kabel von Microsoft liefert ein Komponenten-Signal, das im Vergleich zu Dritthersteller-Strippen eine gleich gute Bildqualität liefert. Bei der PS2 sorgt ebenso ein Komponentenkabel für ein optimales Bild (muss im Systemmenü aber eingestellt werden). Bei einer Kabellänge von bis zu drei Metern ist es egal, wie teuer das Kabel ist und von welchem Hersteller es kommt – Qualitätsunterschiede sind nicht wahrnehmbar.

Ein Adapter von Komponente (YUV) auf HDMI ist sinnlos, denn dieser macht das Bild keinesfalls besser, eher schlechter. Dennoch ist man auf der Xbox 360 mit Komponente gut beraten, denn es besteht nahezu kein Unterschied zu HDMI – vorausgesetzt der Bildschirm setzt das anliegende Bildsignal optimal um. 1080p kannst Du ebenso über ein Komponentenkabel ausgeben – das Display muss dies aber unterstützen.

Bei Monitorbetrieb der Xbox 360 eignen sich VGA-Kabel (oben) besser für ein optimales Bild. Damit kannst Du die native (sprich die physisch vorhandene) Auflösung des Monitors ansteuern. Voraussetzung ist eine 15-polige VGA-Buchse am Monitor. Sogar die PS2 lässt sich daran betreiben: Eine VGA-Box wandelt S-Video-Signale ins passende Format – allerdings ist die Bildqualität merklich schlechter als mit Komponente.

DR. M! GLOSSAR

HDMI » Das 'High Definition Multimedia Interface' bildet den Standard bei der Übertragung digitaler Audio- und Video-Signale. HDMI ist abwärtskompatibel zu DVI, das nur Bildsignale überträgt und bei vielen älteren 'HD ready'-Geräten noch als Anschlussvariante neben YUV zu finden war.

KOMPONENTE » Eine Komponenten-Verbindung überträgt ein Bildsignal (das auf dem YUV-Farbmodell basiert) mittels drei Cinch-Verbindungen – aufgeteilt in Luminanz (Helligkeit) und 2x Chrominanz (Farbe).

VGA » Der VGA-Anschluss war jahrelang Stecker-Standard bei PC-Monitoren. Als einzige Konsole lässt sich die Xbox 360 direkt per VGA-Kabel an diese Bildschirme stöpseln.

VGA-BOX » Eine VGA-Box wandelt Bildsignale der Konsole ins VGA-kompatible Format um, damit man auch am Monitor spielen kann. Nachteil: die mäßige Bildqualität.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

WAS IST WAS?

Als Hobbyprojekt mit XNA programmiert, erschien "The Dishwasher: Dead Samurai" nun für Xbox Live.

XNA

Microsofts Entwicklerumgebung

Wer kennt den Traum nicht, einmal in den Credits eines Spiels zu stehen und voller Stolz zu erzählen, dass man dieses Game mitentwickelt hat. Viele fragen sich, wie das für einen Normalsterblichen möglich ist, der nicht gerade ein Budget von etlichen tausend Euro besitzt. Genau hier kommt das XNA Framework von Microsoft ins Spiel, wie man an dem aktuellen Beispiel von "The Dishwasher: Dead Samurai" (Online-Test in Ausgabe 06/09) sehen kann. Das Spiel wurde von James Silva mit dem XNA Framework entwickelt und erschien kürzlich auf dem Xbox Live Arcade Marktplatz.

Rundumpaket

Mit XNA stellt Microsoft als erster Konsolenentwickler ein komplettes Paket bereit, das es erlaubt, eigene Spiele auf dem PC wie auch auf der Xbox 360 zu entwickeln. Die benötigte Entwicklungsumgebung 'Visual Studio Express' und 'Microsoft GameStudio' stellt der Konzern kostenlos zum Download zur Verfügung.

Innerhalb von wenigen Minuten erhält man die ersten Ergebnisse auf dem Monitor, was extrem motiviert. Denn die lästige Initialisierung der Grafik API erledigt das Framework. Ebenfalls werden alle Grundfunktionen der Xbox 360 zur Verfügung gestellt – das Einbinden des Xbox-Controllers ist innerhalb weniger Minuten erledigt. Auf der Webseite werden viele Beispiele und sogar komplette Spiele inklusive Source Code angeboten. So verschafft Ihr Euch einen schnellen Überblick, was alles möglich ist. Zudem existiert eine große deutsch- und englischsprachige Community mit eigenen Beispielen.

Da das Framework die Microsoft-eigene Grafik-API DirectX verwendet, sind die entwickelten Spiele nur mit Microsoft Windows und der Xbox 360 kompatibel. Will man seine eigenen Projekte auf die Konsole übertragen, wird ein 'Creators Club Premium'-Account vorausgesetzt, der im Jahr mit 99 Euro zu Buche schlägt. Jedoch bietet dieser Premium-Account den Vorteil, dass man seine eigenen Spiele in der Community verkaufen darf, auch auf der Xbox 360.

Das Preismodell sieht so aus: Microsoft bekommt vom Verkaufspreis 10 bis 30% – je nachdem wie Microsoft das Produkt einschätzt. Die genauen Bedingungen dieser Klassifizierung hält Microsoft aber geheim. Nichtsdestoweniger bleiben minimal 70% des Erlöses beim Entwickler. Bei einem Spiel, das es in die 800 Points Kategorie schafft, sind das satte 8 Euro und 40 Cents, die pro verkaufter Einheit beim Entwickler verbleiben. Jedoch können zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht aus allen Ländern Spiele hochgeladen werden. Leider fallen auch Deutschland und die Schweiz darunter, was sich aber laut Microsoft im Laufe dieses Jahres ändert.

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Creators Club Webseite	http://creators.xna.com/
Deutsche XNA Community	http://www.xnamag.de/
Englische XNA Community	http://www.ziggyware.com/

GLOSSAR

Grafik API
Eine API ist in der Programmiersprache eine Schnittstelle. In diesem Falle ist die Grafik API die Schnittstelle zur Grafikkarte. Die meistverwendeten APIs sind DirectX und Open GL.

Framework
Ein Framework ist nichts anderes als eine Sammlung verschiedener APIs. Diese Sammlung bildet das Grundgerüst für den Entwickler.

DREAM, BUILD, PLAY



Microsoft hat mit der Einführung des XNA Frameworks auch den Wettbewerb Dreambuildplay (http://www.dreambuildplay.com/) ins Leben gerufen.

Jedes Entwicklerteam, das sich auf der Seite registriert, darf aus maximal sieben Personen bestehen. Die eingesendeten Projekte werden in drei Kriterien bewertet: Fun, Innovation und Produktqualität. Es gibt tolle Preise zu gewinnen – nicht nur in Form von Geld. Es winkt sogar ein Publishervertrag mit Microsoft. Alle teilnehmenden Teams erhalten eine Trial-Mitgliedschaft für den 'Creators Club', die zwölf Monate gültig ist. Im Jahr 2007 hat James Silva sein Projekt "The Dishwasher" eingereicht und staubte den ersten Platz ab.

In Zusammenarbeit mit



ALFRED BIGLER



Der Autor Alfred Bigler ist Student der Games Academy im 2. Semester Game Programming und Teamlead bei "Rise of the Titans".

Venetica: So entsteht ein Spiel

Programmierkunst allein reicht nicht – auch das künstlerische Konzept muss stimmen. Der Concept Artist entwirft die erste sichtbare Version eines Computerspiels.

TEIL 2
CONCEPT ART

In der letzten M! fiel der Startschuss zur fünfteiligen Serie über die Entstehung eines modernen Computerspiels. Der deutsche Entwickler Deck 13 gibt exklusive Einblicke in den Entstehungsprozess seines ersten Rollenspiels "Venetica" (Preview in M! 06/09), das in diesem Jahr für Xbox 360 erscheint. Im ersten Teil haben wir Euch die Konzeptphase nähergebracht und das 'Designdokument' vorgestellt, das mit einem Drehbuch aus Film und Fernsehen vergleichbar ist. In dieser Ausgabe widmen wir uns dem Concept Art als Bindeglied zwischen Konzept und Grafikprogramm.

Die zeichnerische Version eines Drehbuchs stellt das Storyboard dar. Hier wird die Idee des Spiels zweidimensional auf dem Zeichenbrett visualisiert – diesen Job übernimmt Concept Artist Felix. Spielszenen werden mittels skizzenhafter Darstellung geplant, vermehrt wird das Storyboard auch als Ordnungsmittel eingesetzt, um den kreativen Planungsprozess thematisch zu sortieren – das hilft dem künstlerischen Leiter Timm Schwank ungemein bei seiner Arbeit. Aufgrund des fantastischen Spielgeschehens in "Venetica" haben die Entwickler viele künstlerische Freiheiten. Beispielsweise thront im Spiel über der Stadt der Kanäle ein gigantischer Palast, von dem aus auf ganz Venedig geblickt werden kann. Dennoch muss auf den "Rhythmus des Ganzen" geachtet werden, betont Timm, denn es kommt "auf das Zusammenspiel von Formen, Farben, Licht und Schatten" an. Daher sind intensive Recherchen notwendig, die optimalerweise ein mehrtätiges 'Location Scouting' zur Inspiration einschließen. So hat die Kreativabteilung von Deck 13 bei einem Besuch der italienischen Hafenstadt mehrere Gigabytes an Film- und Fotomaterial gesammelt.

Macht des Zeichenstifts

Die Visualisierung des kreativen Prozesses startet mit Speed-Paintings – schnellen Vorabbildern von Gebäuden, Landschaften und Gegenständen, die dazu dienen, etwaige Designfehler im Frühstadium der Entwicklung zu vermeiden. Zudem benötigt eine solche Skizze nicht viel Arbeitszeit und vermittelt das Gefühl, wie das fertige Objekt ungefähr aussehen könnte. Im Gegensatz zu Bleistiftskizzen, die natürlich auch angefertigt werden, bringen Speed-Paintings Kontraste stärker zur Geltung. Die grafische Skizze steht immer am Anfang, bevor auch

Skizzierer der Welten

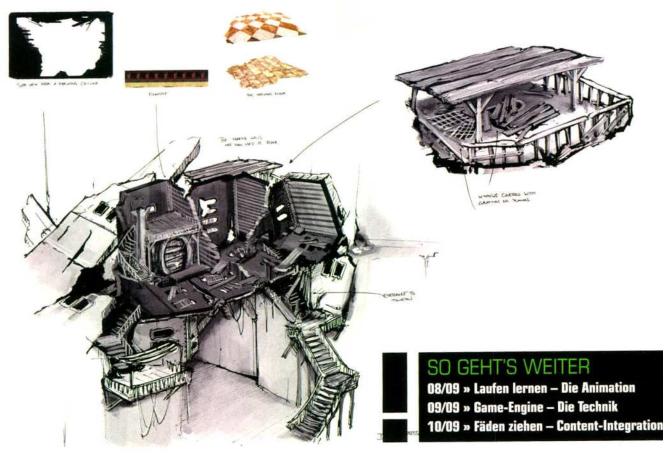


Der 27-jährige Felix Haas ist als Concept Artist hauptverantwortlich für das visuelle Konzept von "Venetica"; sprich, er entwirft alles von Spielumgebungen, Charakteren, Kreaturen bis hin zu einzelnen Gegenständen, die die Levels füllen. Während seines Studiums zum Kommunikationsdesigner mit den Schwerpunkten Illustration, Storyboard und 3D absolvierte Felix ein Praxissemester bei Deck 13 und hatte im darauf folgenden Frühjahr 2007 die Möglichkeit, die Prävisualisierung von "Venetica" zu übernehmen. Daraus ist nicht nur ein Artbook entstanden, sondern gleich eine ganze Diplomarbeit. Direkt nach dem Studium hat es dann mit einer Festanstellung als Concept Artist geklappt. Die Videospielbranche stand als Arbeitgeber aber nicht von vornherein fest: "Ich konnte mir während des Studiums auch vorstellen, in die Filmbranche im 3D- oder Visual-Effects- Bereich zu gehen. Seit ich aber gemerkt habe, dass man sich bei Videospielen viel stärker kreativ und visuell austoben kann, weil man (zumindest bei Deck13) immer versucht, neue IPs zu entwickeln und zu entwerfen, bin ich mehr von diesem Bereich überzeugt", führt Felix zufrieden aus. Ob der Kreativkopf, der zusätzlich zur Arbeit auch Aktzeichnen-Kurse besucht und in jeder freien Minute Skizzen anfertigt, einen Tipp für angehende Concept Artists hat, wollen wir abschließend wissen: "Das Wichtigste ist, ständig an seinen Zeichen- und Malfertigkeiten zu arbeiten, genauso wie ein professioneller Musiker unentwegt übt. Und man sollte den Mut haben, seine Zeichnungen der kritischen Öffentlichkeit zu präsentieren – durch deren Feedback lernt man ständig dazu und kann an Schwächen arbeiten."

Am Anfang steht das Speed-Painting (links), das die Grundstimmung eines Levels beschreibt. Im Beispiel sehen wir einen surreal-düsteren Stadtteil, der sich durch einen überladenen Baustil mit vielen Brücken und Verstrebungen auszeichnet. Das detaillierte Artwork (Mitte) dient als Orientierung für den 3D-Designer, wenn er das Level baut (rechts).

nur ein einziges 3D-Objekt modelliert wird. Der Computer kommt dennoch zum Zug: Inzwischen erledigt man den Zeichenprozess am Computer mit einem Zeichentablett, welches Papier und Bleistift ersetzt.

Jeder Spielabschnitt (Level) wird von einem Motiv getragen, das auf stimmungsbildenden Artworks fußt. Deck 13 kreuzt bei der detaillierten Ausgestaltung der "Venetica"-Welt bekannte mit weniger bekannten Elementen: Viele namhafte Gebäude aus dem echten Venedig werden zum Vorbild genommen und mit eigenen Ideen vermischt. Allerdings war "übertriebener Realismus für uns weniger entscheidend als eine hohe Glaubwürdigkeit der gesamten Spielwelt", begründet Timm so manche Designentscheidung. Beispiel das 'Arsenal': einerseits Schiffswerft aus dem realen Venedig, andererseits Kulisse aus riesiger, düsterer Häuserschlucht, um im Spiel eine markante Szenerie zu schaffen. Bevor allerdings der 3D-Designer das Modellier-Großprojekt 'Arsenal' in Angriff nimmt, wartet er auf eine 'Bauskizze' von Felix. Dieses Stück Papier gibt eine klare Vorstellung von Objekten, also deren Größe, Perspektive, Farbe und Form (siehe Artworks unten). Am Schluss der Designphase standen so mehr als 900 Konzeptzeichnungen und aufwändige Artworks auf Felix' Habenseite. Die Bauskizzen bilden die Arbeitsgrundlage des 3D-Designers, der alle gezeichneten Objekte ins Computer-Programm 'Autodesk Maya' einspeist, um so einen Level-Prototyp zu generieren. Dieser wird mit einfarbigen Klötzchen dargestellt, um Proportionen und Laufwege festzulegen. Der eigentliche Bau der Levels ist dagegen ein vielschichtiger und langer Prozess. *pu*



SO GEHT'S WEITER

08/09 » Laufen lernen – Die Animation
09/09 » Game-Engine – Die Technik
10/09 » Fäden ziehen – Content-Integration





KAMPF DER TV-SYSTEME

Plasma, LCD, LED – Flatscreens sind trendy und öffnen das Tor in schicke HD-Spielwelten. M! klärt, mit welcher Technik dies am besten gelingt.

Sie sind schlank, brüsten sich mit einem Full-HD-Logo und kosten mittlerweile nicht mehr ein Vermögen – Flachbild-TVs stellen seit einigen Jahren die Zugpferde im Bereich Unterhaltungselektronik dar und schmücken mit ihrem eleganten Äußeren jedes Wohnzimmer. Die Technik verändert sich dabei in einem atemberaubenden Tempo: Flachbild-Pionier Plasma ist von LCD nahezu verdrängt worden, mit LED steht nun ein neues Schlagwort hoch im Kurs und dick in den Hochglanz-Werbebroschüren.

Unsere Schwesterzeitschrift *audiovision* testet in der aktuellen Ausgabe Geräte der 40/42-Zoll-Klasse, die auf diesen unterschiedlichen Display-Techniken basieren. Für uns eine willkommene Gelegenheit, drei TVs auf die Pixel zu fühlen und ihre Eignung fürs Gaming zu testen.

Plasma oder LCD: Gestern

In Hinblick auf die Bildqualität unter optimalen Bedingungen gab es auf die Frage "Plasma oder LCD" bis vor Kurzem nur eine Antwort: "Plasma".

Denn LCD-Fernseher hatten lange Zeit Probleme mit einer sauberen Bewegungsdarstellung. Bei schnellen Kameraschwenks – egal ob im Film oder während einer Fußballübertragung – verschmierte das Bild, Objekte zogen nach. Auch war der Schwarzwert bei LCD-Fernsehern aufgrund ihrer Funktionsweise (siehe Kasten unten) lange Zeit unzureichend. So sah der Weltraum in "Star Wars" auf einem LCD-TV nicht schwarz, sondern grau aus. Unter dem eingeschränkten Kontrastumfang litt auch die Farbdarstellung, die meist alles andere als natürlich war, und die Tiefenwirkung des Bildes. Wer noch einen Röhrenfernseher zu Hause hat, braucht nur die Helligkeit etwas nach oben zu drehen und kann die entsprechenden Effekte beobachten. Dafür boten LCDs ein leuchtstarkes Bild, ein Aspekt, der sich vor allem in hellen Wohnzimmern positiv bemerkbar macht. Um die volle Leuchtkraft zu genießen, muss man bei LCD-TVs allerdings recht gerade vor dem Gerät sitzen. Bei einem seitlichen Betrachtungsabstand von 60 Grad fällt die Helligkeit auf ein Viertel bis ein Fünftel.

Plasmas hatten aufgrund ihrer selbstleuchtenden Funktionsweise kaum Probleme mit einem seitlichen Betrachtungswinkel und verfügen zudem über ein satteres Schwarz und homogenere Farben. Dafür musste man mit der Einbrenngefahr leben, ebenso wie mit mehr oder weniger starken False-Contour-Effekten (Falschfarben an Objektkanten, die allerdings von jedem Betrachter unterschiedlich stark wahrgenommen werden). Auch war die Pixel-Auflösung bei Plasma-TVs in der Regel niedriger als bei der LCD-Konkurrenz, dafür lag der Stromverbrauch um bis zu 50 Prozent höher. Und im hell erleuchteten Verkaufsraum war ein weiterer Negativ-Aspekt von Plasmas unübersehbar: ihre eingeschränkte Leuchtkraft. Dies ist vermutlich ein Grund, warum 85 Prozent aller verkauften Flachbild-Fernseher mit LCD-Technik arbeiten.

Plasma oder LCD: Heute

Doch das war einmal. Im Jahr 2009 haben sich die Technologien bzw. die daraus resultierende Bildqualität angenähert. So sorgen bei LCD-Fernsehern 100/200Hz-Schaltungen für eine optimierte Bewegungsschärfe,

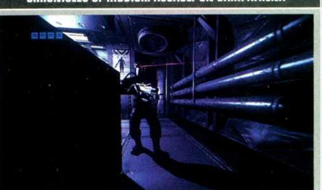
SO FUNKTIONIERT DIE TECHNIK

PLASMA » Ein Plasma-Fernseher funktioniert ähnlich wie eine Leuchtstoffröhre. Zwischen zwei Glasplatten befinden sich Millionen kleiner Edelgas-Kammern. Jeweils drei Kammern mit den Grundfarben Rot, Grün und Blau (erzielt durch unterschiedliche Phosphore in den Kammern) ergeben ein Pixel. Die Pixel werden durch einen Transistor positiv geladen (Gas wird zum Plasma). Bei der Entladung entsteht Infrarot-Strahlung, die das Phosphor leuchten lässt. Die Helligkeitsunterschiede werden gesteuert, indem die Kammern unterschiedlich lang und oft hintereinander gezündet werden. Je öfter gezündet werden muss, desto höher der Stromverbrauch. Schwarz entsteht durch nicht gezündete Kammern.

LCD » Im Gegensatz zu Plasma-Fernsehern kommen bei '**L**iquid **C**rystal **D**isplays' Flüssigkristalle zum Einsatz. Diese befinden sich zwischen zwei Glasplatten, die von hinten beleuchtet werden. Dort angebrachte Elektroden ändern die Ausrichtung der Kristalle und damit die Lichtdurchlässigkeit. Das durch die Kristalle gelenkte Licht trifft auf Farbfilter mit den Grundfarben Blau, Rot oder Grün. Die Ansteuerung der Elektroden sorgt für Helligkeitsunterschiede im Bild. Nachteil: Echtes Schwarz lässt sich aufgrund der permanenten Beleuchtung von hinten nicht sauber darstellen. Schwarz ist daher bei LCD nur sehr schwaches Licht, aber eben nicht wie bei neueren Plasmas 'gar keines'.

LED » Als LED-Fernseher werden Geräte bezeichnet, die eigentlich LCD-Fernseher sind: Auch sie arbeiten mit Flüssigkristallen, die zwischen zwei Glasplatten von hinten beleuchtet werden (entsprechend haben sie oft Probleme mit einer sauberen Schwarz-Darstellung). Doch statt Kaltkathodenröhren sind bei LED-Schirmen für die Hintergrundbeleuchtung Leuchtdioden (**L**ight **E**mitting **D**iodes) verantwortlich. Dies bringt potenzielle Vorteile wie größere Stromersparnis, höhere Lebensdauer und bessere Farbdarstellung. Ob sie in der Praxis umgesetzt werden, hängt allerdings von der jeweiligen Bauweise des Geräts ab. LED-Geräte liegen im Trend, Hersteller wie Sony und Samsung rühren kräftig die Werbetrommel.

DER SEHTEST IM DETAIL

CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA	MIRROR'S EDGE	RACE DRIVER GRID
		
Das SciFi-Abenteuer mit Vin Diesel in der Hauptrolle ist dank seiner düsteren Optik prädestiniert, die Schwarzdarstellung von TVs zu prüfen. Schon in den ersten zehn Spielminuten wird den Fernsehern alles abverlangt: Riddick kriecht durch finstere Schächte und versteckt sich im Schatten eines Kistenlabyrinths. In beiden Szenen muss der TV alle Helligkeitsabstufungen vom absoluten Schwarz bis hin zum gleißenden Schein einer Deckenlampe meistern. Die blau leuchtenden Pfeile an den Kisten dürfen bei schnellen Drehungen weder verschmieren noch Doppelkonturen aufweisen.	Das ungewöhnliche Jump'n'Run aus der Ego-Perspektive bietet leuchtende Farben und starke Kontraste. Die hohe Weitsicht von Häuserdächern und die vielen Details in der Ferne fordern das Auflösungsvermögen des Fernsehers. Bereits der erste Level eignet sich hervorragend als Testobjekt.	Innerhalb weniger Minuten einen Tag-/Nachtwechsel mit Abendrot und Morgendämmerung erleben: Unsere Testrunde bei den 24 Stunden von Le Mans stellt alle Fähigkeiten eines Fernsehers auf die Probe. Besonders die Schwarzdarstellung wird bei der Nachtfahrt gefordert: Außer den Scheinwerfern darf kein Licht das Dunkel erhellen. Die auf- bzw. untergehende Sonne zaubert atemberaubende Farbspiele auf die Mattscheibe.
Panasonic TX-P 42 GW 10		
ABGEDUNKELT		
Gut – Sehr gut: Die Darstellung von verschiedenen Schwarzwerten ist die Stärke des Plasmas. Schwarze Flächen werden auch schwarz wiedergegeben und nicht etwa milchig-grau; Konturen von Objekten sind klar zu erkennen. Störend: Die blauen Pfeile auf den Kisten zeigen bei schnellen Drehungen unschöne Geisterkonturen (False Contour Effekt). Im Vergleich zum Samsung-LED fällt die geringere Strahlkraft auf, was die Lichter nicht ganz so gleißend erscheinen lässt. Bei sehr geringem Betrachtungsabstand fällt Plasma-typisches großflächiges Grießeln auf, aus normaler Sitzentfernung ist dies jedoch nicht zu erkennen.	**Gut – Sehr gut:** Die Farbe des blauen Himmels überzeugt, die weißmetallenen Häuser heben sich kontraststark davon ab. Die roten Rouen-Objekte wie Rohre, Leitern und Seile leuchten knackig aus der Umgebung. In puncto Auflösungsvermögen liefert der Plasma ein gutes Ergebnis, das allerdings nicht an Samsungs LED heranreicht. Bei schnellen Drehungen sind auch hier False Contour Effekte erkennbar.	**Sehr gut:** Sowohl Farben als auch Schwarzdarstellung überzeugen: Der Plasma zeigt bei der Nachtfahrt das tiefste Schwarz und am wenigsten Restlicht in den Bildecken; das Farbenspiel am Himmel wirkt überzeugend.
UMGEBUNGSLICHT		
Ausreichend: Hier verliert der Plasma aufgrund seiner geringeren Leuchtkraft enorm an Boden. Das Bild wirkt flau, die Tiefenwirkung fällt in sich zusammen. Außerdem spiegelt die Frontscheibe stark.	**Befriedigend:** Aufgrund des hellen Leveldesigns ist die Tiefenwirkung ausgeprägter als bei "Chronicles of Riddick", "Mirror's Edge" bleibt auch im beleuchteten Raum noch spielbar. Die grafische Brillanz leidet aber deutlich, das Bild wirkt wie von einem Schleier bedeckt, die spiegelnde Frontscheibe verstärkt diesen Eindruck.	**Ausreichend:** Wie bei "Chronicles of Riddick" leidet der Bildeindruck stark in dunklen Szenen. Die Nachtfahrt wirkt plötzlich wie eine Fahrt durch eine grau-braune Nebelsuppe, Details am Streckenrand verschwinden nahezu gänzlich. Auch hier verschlimmert die spiegelnde Frontscheibe das Ergebnis.
Sharp LC-42 DH 77 E		
ABGEDUNKELT		
Gut: Sehr feine Schwarzabstufungen werden unzureichend dargestellt, das Bild "säuft ab". Der Schwarzwert erreicht nicht die Qualität des Plasmas, ist aber gut. Bei schnellen Drehungen verschmieren die blauen Pfeile etwas auf den Kisten; insgesamt ist dies aber weniger störend als die False Contour Effekte des Plasmas.	**Gut – Sehr gut:** Kontrast, Farbe und Schärfe sind annähernd auf dem Niveau von Panasonics Plasma. Das Bild strahlt insgesamt mehr, Verschmierer treten seltener auf als beim Test mit "Chronicles of Riddick".	**Gut – Sehr gut:** Sharps LCD überrascht mit schönem Farbenspiel und einem satten Schwarz bei der Nachtfahrt. Allerdings sind die Bildecken nicht so dunkel wie beim Plasma-Konkurrenten – der Unterschied fällt aber geringer aus als erwartet.
UMGEBUNGSLICHT		
Befriedigend: Die Tiefenwirkung leidet auch hier deutlich, aufgrund der höheren Strahlkraft wirkt das Bild aber knackiger als beim Panasonic-Plasma. Pluspunkt: Die Frontscheibe spiegelt von allen Kandidaten am wenigsten.	**Befriedigend – Gut:** Auch hier bringt die höhere Strahlkraft einen Vorteil gegenüber dem Plasma-TV: Das Bild wirkt nicht so flau, durch die wenig spiegelnde Frontscheibe bleibt "Mirror's Edge" gut spielbar.	**Befriedigend:** Ein heller Raum schmälert das Nachtfahrerlebnis deutlich. Während der Dämmerung liegt der Sharp vor dem Panasonic-Plasma – die höhere Strahlkraft lässt das Szenario realistischer wirken.
Samsung UE 40 B 7090		
ABGEDUNKELT		
Sehr gut: Dank Local Dimming erreicht der LED-TV denselben hervorragenden Schwarzwert wie der Panasonic-Plasma; die Darstellung von verschiedenen Schwarzabstufungen gelingt vorzüglich. Durch die sehr hohe Strahlkraft wirkt das Bild knackig und ausgesprochen scharf. Wie bei Sharps LCD-Gerät verschmieren die blauen Pfeile auf den Kisten leicht bei schnellen Drehungen.	**Sehr gut:** Knackige Farben, eine hohe Strahlkraft und ein hervorragendes Auflösungsvermögen bringen die grafische Pracht von "Mirror's Edge" uneingeschränkt zur Geltung. Verschmierer sind selten und nur mit äußerster Konzentration zu erkennen.	**Sehr gut:** Hier zieht der Samsung-LED mit Panasonics Plasma gleich: Während der Panasonic das minimal bessere Schwarz bei der Nachtfahrt produziert, strahlen auf dem Samsung Abendrot und Morgendämmerung wie im Bilderbuch – zum Verlieben schön! Wie bei den anderen beiden Spielen zeigt der LED-Schirm das schärfste Bild.
UMGEBUNGSLICHT		
Gut: Bestes Ergebnis im Vergleich: Das Bild verliert am wenigsten Tiefenwirkung, der TV bietet auch im beleuchteten Raum ein knackiges Spielerlebnis. Die Frontscheibe spiegelt etwas mehr als die des Sharp-LCDs.	**Gut – Sehr gut:** Auch hier schafft der Samsung das beste Ergebnis: Das Bild bleibt scharf, kontraststark und vermittelt gute räumliche Tiefe.	**Gut:** Die beste Leistung im Test: Auch im hellen Raum wirkt die Testrunde stimmungsvoll, der Nachtabschnitt gefällt mit einem immer noch satten Schwarz.

eine lokalisierte Hintergrund-Beleuchtung (Local Dimming) für besseres Schwarz und der Einsatz von Leuchtdioden (LEDs) verleihen Farben mehr Glanz.

Doch auch auf Plasma-Seite war man fleißig. So wurde die Einbrenngefahr weitgehend gebannt (nur während der ersten 100 Betriebsstunden sollte man auf Standbilder oder Ähnliches verzichten), die Leuchtkraft optimiert, beim Stromverbrauch ist man fast auf LCD-Niveau und auch in puncto Auflösung herrscht Gleichstand: Bei Geräten ab 40-Zoll ist die Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixel Standard – egal, ob LCD oder Plasma. Apropos Größe: Solltet Ihr einen Fernseher mit 60 oder mehr Zoll ins Auge gefasst haben, bleibt Euch nur der Griff zum Plasma. Denn bei LCD-Geräten ist derzeit in der Regel bei 55 Zoll Schluss. Wer hingegen auf der Suche nach einem Kompakt-TV mit 32 Zoll ist, braucht sich ebenfalls keinen Kopf zu machen: Plasma-TVs gehen erst bei 37 Zoll los.

TV-GERÄTE 2007 | FLACHBILD-TVs 2007

LCD
RÖHRE
PLASMA

LCD
PLASMA

gfu-Angaben zufolge wurden im Jahr 2007 in Deutschland 5,8 Millionen Fernseher verkauft. Während Plasma-Geräte nicht einmal 10 Prozent ausmachten, lag der LCD-Anteil bei gut zwei Drittel. Wenn man nur den Flachbild-Markt berücksichtigt, lag der LCD-Anteil sogar bei knapp 90 Prozent. Der Anteil an Röhren-TVs wird sich im Jahr 2008 laut Analysten voraussichtlich mehr als halbieren.

Spiele-Praxis

Die langjährige Testerfahrung der *audiovision* sieht die Plasma-Technik bei Filmen von Blu-ray oder DVD im komplett abgedunkelten Heimkino noch immer leicht im Vorteil. Auch bei schlechten Signalen wie einem analogen TV-Empfang sorgen Plasma-Geräte in der Regel für ein erträglicheres Bild. Aber wie sieht es bei Spielen aus, die andere Anforderungen an den TV stellen – eine naturgetreue Farbdarstellung ist bei Games weniger wichtig als ein scharfes, knackig-leuchtendes Bild.

Zu unserem Vergleichstest traten drei Kandidaten an: Panasonics Plasma TX-P 42 GW 10, Sharps LCD LC-42 DH 77 E und Samsungs LED-Neuheit UE 40 B 7090. Gespielt wurden "Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena", "Mirror's Edge" und "Race Driver GRID", jeweils auf der PlayStation 3. Die Konsole war per HDMI-Splitter mit den Fernsehern verbunden – dies erlaubte uns einen Parallelvergleich.

Getestet haben wir in zwei praxisnahen Situationen: Einmal war der Raum komplett abgedunkelt, das andere Mal von Tageslichtlampen etwas erhellt. Schließlich kann und will nicht jeder Gamer sein Spiel-/Wohnzimmer in eine finstere Zockerhöhle verwandeln. Wer auch tagsüber spielen will oder abends eine Lampe brennen lässt, sollte in unserer Bewertungstabelle (siehe vorige Seite) sein Augenmerk auf die Umgebungslicht-Beurteilung legen.

Analysiere dich!

Welche TV-Technologie hat nun die Nase vorn? Die Antwort hängt maßgeblich von Euren Spiel-/Sehgewohnheiten ab: Wer im stockdunklen Zimmer zockt und häufiger Filme und Fernsehen schaut als spielt, greift zu aktuellen Plasma-TVs.

Dunkelt Ihr den Raum nicht ab, sind aktuelle LCD-Geräte konkurrenzfähig – in hellen Zimmern zeigen sie sich überlegen. Wer ein Allround-Talent sucht, wird bei den (noch) kostspieligen LED-TVs fündig. Das Samsung-Testgerät erreicht in dunklen Räumen die Qualität eines Plasmas, in hellen Zimmern strahlt der Fernseher, dass es eine Freude ist. Er taugt gleichermaßen fürs Spielen wie fürs Filme schauen. *os/cs*

AUDIOVISION

Das Heimkino-Fachmagazin *audiovision* testet die neuesten Produkte aus der Welt der Unterhaltungselektronik: Vom 5.1-Boxenset über Full-HD-Projektoren bis hin zu HD-Ton-Verstärkern, HDTV-Settop-Boxen und den neuesten Flachbild-Fernsehern.

Alle TVs müssen sich nicht nur mit DVDs und Blu-ray-Discs beweisen, auch die Qualität beim normalen Fernsehbetrieb (analog wie digital) wird akribisch unter die Lupe genommen, ebenso Ausstattung und Bedienkonzept.

Alle Tests und noch mehr findet Ihr außerdem auf audiovision.de

WAS SOLL ICH KAUFEN? UNSERE TV-EMPFEHLUNGEN

Allein auf dem deutschen Markt buhlen mehrere hundert verschiedene Flachbild-Fernseher um die Gunst des Kunden. Zusammen mit unserer Schwesterzeitschrift *audiovision* (siehe Kasten oben) haben wir die besten Geräte für Euch zusammengefasst. Bei den angegebenen Preisen handelt es sich um den aktuellen Internet-Preis (Stand: 18. Mai).

40-42-Zoll-Klasse

1. SONY KDL-40 Z4500 (1.200 EURO)
Dank optionaler 200-Hertz-Schaltung bietet der 40-Zoll-LCD eine überragende Bewegungsschärfe. Neben vielen Multimedia-Extras hat er Digital-Tuner für Antenne und Kabel an Bord.

2. SAMSUNG UE 40B 7090 (1.650 EURO)
Aufgrund einer bildabhängigen Hintergrundbeleuchtung (Local Dimming) auf Leuchtdioden-Basis (LED) ist der Samsung nur drei Zentimeter tief – und bietet obendrein natürliche Farben und ein sattes Schwarz.

3. PANASONIC TX-P 42 GW 10 (1.250 EURO)
Die zwölfte Plasma-Generation bietet im rabenschwarzen Heimkino noch immer ein plastischeres Bild als die LCD-Konkurrenz. Ebenfalls top: Neben dem Analog-Tuner hat das Gerät vier Digital-Tuner an Bord.

4. SONY KDL-40W 5500 (1.000 EURO)
Der LCD bietet auch in tagheller Umgebung ein natürliches und kontrastreiches Bild und verfügt zudem über viele Multimedia-Extras. Die Bildqualität aus seitlicher Perspektive ist hingegen nicht optimal.

5. PANASONIC TH-42 PZ 85E (1.500 EURO)
Der Plasma macht auch bei Scart-Zuspielung mit seinem kontraststarken und farbneutralen Bild eine gute Figur. Die Qualität des analogen Tuners könnte allerdings besser sein.

46-Zoll-Klasse

1. SAMSUNG LE-46 A 956 (1.700 EURO)
Dank LED und Local Dimming verbraucht der Samsung nicht nur weniger Strom als normale LCDs und Plasmas, er liefert auch einen Spitzenkontrast sowie eine hohe Farbtreue. Bild über Scart mit leichtem Farbstich.

2. SONY KDL-46W 4000 (1.000 EURO)
Ob in dunkler oder heller Umgebung, ob mit HDTV- oder Standard-Signalen – der Sony macht immer ein tolles Bild, solange man nicht sehr seitlich vor dem Gerät sitzt. Ärgerlich: kein 4:3-Bild bei 1080p-Zuspielung möglich.

3. SAMSUNG LE-46 A 656 (1.250 EURO)
Eine hohe Bewegungsschärfe und guter Kontrast zeichnen den Samsung aus. Dank halbtransparentem Rahmen ist er zudem ein echter Hingucker. Allerdings ist der seitliche Betrachtungswinkel eingeschränkt.

4. PANASONIC TH46 PZ80E (1.000 EURO)
Im Full-HD-Heimkino liefert der Plasma mit seinem hohen Kontrast und den ausgewogenen Farben eine erstklassige Performance. Da der De-Interlacer schwächelt, sollte man möglichst nur progressive Signale zuspielen.

5. SONY KDL-46Z 4500 (1.500 EURO)
Neben vielen Multimedia-Funktionen bietet der Sony dank 200-Hertz-Schaltung eine überragende Bewegungsschärfe – und er ist zudem voll tageslichttauglich. Eingeschränkter Betrachtungswinkel.

50-55-Zoll-Klasse

1. PIONEER KRP500 (3.300 EURO)
Ein besseres Schwarz als mit diesem 50-Zöller wird man in der TV-Landschaft nicht finden. Dafür ist die Helligkeitsleistung im sonnigen Wohnzimmer nicht optimal. Unschön: graue Seitenbalken bei 4:3-Sendungen.

2. SONY KDL-55 X4500 (3.700 EURO)
Die Kombination von Leuchtdioden (LED) und Local Dimming machen Sonys 55-Zöller nicht nur energieeffizient, sie verhelfen ihm auch zu einer hohen Farbtreue und Bewegungsschärfe. Achtung: hohe Blickwinkelabhängigkeit.

3. PANASONIC TH50 PZ80E (1.400 EURO)
Im dunklen Heimkino liefert der Plasma eine Top-Performance, die ihresgleichen sucht. Wie viele 50-Zoll-Plasmas ist er aber nur eingeschränkt tageslichttauglich und der Stromverbrauch nicht gerade vorbildlich.

4. SAMSUNG LE 52A 659 (1.950 EURO)
Von der starken Blickwinkelabhängigkeit abgesehen, macht der 52-Zöller im hellen Wohnzimmer ein gutes Bild. Im dunklen Heimkino fährt man hingegen mit dem Pioneer- und Panasonic-Plasma besser.

5. PHILIPS 52PFL 9703D (2.300 EURO)
Die Stärken des 52-Zöllers liegen im coolen Design mit Ambilight, den guten Farben sowie genügend Strahlkraft und Kontrast fürs helle Wohnzimmer. Jedoch ist die 24p-Wiedergabe von Blu-ray nicht optimal.











Stückwerk: Ein Künstler aus New York designte einen übergroßen Lego-DSi für den Nintendo World Store.

Sean Kenney realisierte bereits zahlreiche Projekte mit den kultigen Plastiksteinen. Neben Vehikeln, Gebäuden und Porträts baute er auch das Yankee-Stadion in New York aus über 45.000 Lego-Teilen nach. Passend zum Start des Nintendo DSi bastelte der Künstler das Handheld aus über 50.000 Teilen. Das Ergebnis: eine 2 x 2 Meter große Skulptur mit allen Details des Originals. Das Modell kann von jedermann im Nintendo World Store am Rockefeller Center in Manhattan bewundert werden. *ts*

Besucht die Homepage des Klötzchenkünstlers: www.seankenney.com

Ich war als Kind ein echter "Lego Maniac"

M! Games: Wie viel Aufwand steckt hinter dem Lego-DSi?

Sean Kenney: Die Skulptur baute ich in rund 200 Stunden. Mithilfe zweier Assistenten benötigte ich zwei Wochen. Der DSi besteht aus 51.324 Lego-Steinen, die alle im Handel erhältlich sind (Ja, Kinder! Das könnt Ihr auch zu Hause!). Das Endprodukt besitzt jedes Detail der Vorlage: von den Schrauben der Batterieabdeckung bis zu den elektrischen Kontakten am Ladeanschluss. Der SD-Kartenschlitz ist über 30 cm groß!

Sind Deine riesigen Modelle zusammengesteckt oder geleimt?

Jedes Modell ist Stein für Stein geleimt, um den Transport zu Ausstellungen zu überstehen. Der DSi ist sehr dünn (ca. 50 cm), zwei Meter breit und wiegt 125 kg. Um so eine dünne und schwere Skulptur zu stabilisieren, habe ich sie um ein Stahlskelett herum gebaut. Schließlich wird sie öffentlich ausgestellt und selbst wenn sie geleimt ist, soll sie ja nicht umfallen und jemanden plattmachen.

Wie plant man so ein Projekt? Gibt es spezielle Programme oder Architektursoftware?

Ich benutze keine Computer bei der Planung. Es wäre zu komplex und ehrlich gesagt, nimmt es den ganzen Spaß weg. Ich arbeite ganz altmodisch mit meinen Lego-Steinen und der Vorlage (meist Fotos) und schaue, wie ich vorankomme. Manchmal zeichne ich meine Ideen auf Grafikpapier und baue kleine Prototypen, bevor ich mich an das Modell wage. Für die Konstruktion des Lego-DSi habe ich Unmengen an Fotos gesammelt, um auf Grafikpapier Dimensionen, Proportionen und Details wie Buttons, Beschriftungen und Anschlüsse zu planen. Schließlich gab mir Nintendo einen echten DSi, an dem ich Hunderte von Abmaßen genommen habe – von der Tiefe der Buttons bis zu den abgeflachten Kanten.

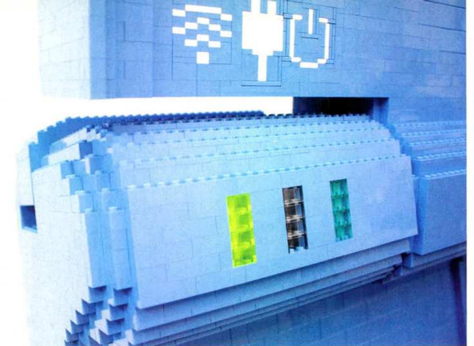
Wie ist der Kontakt zu Lego? Bekommst Du Lego-Teile gratis?

Ich bin ein 'Lego Certified Professional', von denen es nur neun auf der Welt gibt. Ich habe eine Lizenz für solche Projekte und baute bereits Skulpturen fürs













Der DSi aus Lego bietet alle Details der Vorlage samt Status-LEDs, Kamera, Anschlüssen und Beschriftungen. Sogar an das originalgetreue Systemmenü und den Stylus wurde gedacht. Sean Kenney plant seine Projekte mit Millimeterpapier und Bleistift (links). Den DSi baute er Stein für Stein, Kleber hält das Kunstwerk zusammen (rechts). Zudem stützt ein Stahlkorsett im Inneren das übergroße Handheld.





Fernsehen, für Prominente, Museen, Schulen, Läden und große Firmen wie Google, Mazda oder JP Morgan Chase.

Allerdings muss ich alle Lego-Steine kaufen. Meine Geschäftsbeziehungen ermöglichen allerdings die einfache und schnelle Beschaffung großer Mengen. Für die DSi-Skulptur z.B. benötigte ich Zehntausende von seltenen hellblauen Lego-Elementen.

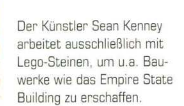
Woher kommt die Begeisterung für Lego?

Ich habe mein ganzes Leben schon mit Lego gebaut und gespielt. Ich war als Kind ein echter 'Lego Maniac' und ich wünschte mir auch ausschließlich dieses Spielzeug. Ich habe in meiner Jugend und als Erwachsener gebaut, bis einige Medien über mich berichtet haben. So kam ich an Auftragsarbeiten und große Projekte. Jetzt mache ich Lego-Skulpturen als Vollzeitjob und verbaue Hunderttausende von Teilen jedes Jahr.

Was hältst Du vom echten DSi? Hast Du auch mal Zeit für Videospiele?

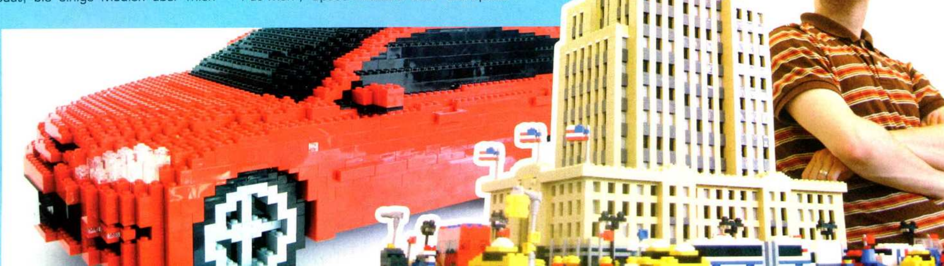
Ich war so beschäftigt mit der Lego-Konstruktion des DSi, dass ich ihn bisher nur einmal eingeschaltet habe, um zu sehen, wie die Farben auf dem Bildschirm aussehen. Doch jetzt habe ich hoffentlich Zeit zum Spielen!

In meiner Jugend habe ich viel mehr gezockt – auf dem NES mit "Mario" und "Duck Hunt", zuvor auch "Pac-Man", "Space Invaders" oder "Centipede".



Der Künstler Sean Kenney arbeitet ausschließlich mit Lego-Steinen, um u.a. Bauwerke wie das Empire State Building zu erschaffen.





SPIELT GRATIS!

Im Internet gibt es hunderte kostenloser Flash-Games für Eure PlayStation 3 – M! zeigt Euch die 20 originellsten.



Das Hobby Videospiele kann dem Geldbeutel schwer zusetzen. Umso mehr freut man sich über günstige Angebote: Mit Low-Budget-Titeln wollen die Hersteller in ihren Onlineshops den kleinen Zockerhunger zum Sparpreis stillen und seit der Systemsoftware Version 2.5 spielt die PlayStation 3 als erste Heimkonsole sogar kostenlose Flash-Games aus dem Internet. Dazu benötigt Ihr lediglich die korrekten Controller und passenden Links: Mit M! zockt Ihr im Handumdrehen los.

Flash-Paradies

Adobe Flash ist eine Entwicklerumgebung zur Erstellung multimedialer Inhalte, entsprechende Dateien liegen im SWF-Format (Shock Wave Flash) vor – PC-Benutzer müssen den benötigten Flash-Player installieren, im Browser der PS3 ist er bereits eingebaut.

Damit könnt Ihr alle Flash-Spiele im Internet nutzen, auf zahllosen Sammelseiten findet Ihr die verschiedensten Titel: Heimentwickler versuchen sich an Klonen berühmter Klassiker wie "Frogger" und "Galaxian", außerdem gibt es allerhand witzige Eigenkreationen zu bestaunen. Einzigartig sind auf der Flash-Plattform die vielen Promi-Parodien, vom Britney-Tamagotchi bis zur Terroristenjagd mit George Bush ist nahezu alles möglich – die Grenze des guten Geschmacks wird dabei bisweilen bewusst überschritten. Daneben finden sich unterhaltsame Werbespiele wie "Olympic Games Beijing 2008" und der "Pepsi Pinball"-Flipper. Zusätzlich stellen manche Videospielhersteller Sondereditionen ihrer Klassiker ins Netz – die Auswahl ist gigantisch, werft einen Blick auf unsere Internet-Adressen und nutzt die angegebenen Links.

Welcher Controller passt?

Flash-Spiele sind auf die PC-Steuerung mit Maus und Tastatur zugeschnitten: Mit dem Analogstick des PS3-Pads lässt sich der Zeiger im PS3-Browser zwar bewegen. Sind schnelle und präzise Reaktionen gefragt – etwa bei Fadenkreuz-Shootern –, seid Ihr damit aber zu langsam. Deshalb lassen sich nur entspannte Maus-Spiele mit dem Joypad genießen.

Für alle weiteren Titel stöpselt Ihr Maus und Tastatur via USB an Eure Konsole: Üblicherweise nutzt Ihr Pfeiltasten und die Leertaste, andernfalls findet Ihr im Hauptmenü eine Erläuterung oder konfiguriert idealerweise die Tastenbelegung selbst. Etwas Geduld müsst Ihr bei der Einarbeitung in die ungewohnte Steuerung zwar mitbringen, doch dann manövriert Ihr selbst Jump'n'Run-Helden flink und präzise an Gefahren vorbei. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Flash Catcher	www.sothink.com/product.htm#free
Flash Player	www.adobe.de
Flash Spiele	www.gamelinks.com
Flash Spiele	www.flashgames247.com
Flash Spiele	www.x-oo.com/flash-online-games/
WEB-Server	www.aidex.de/software/webserver/

ES KLAPPT AUCH OFFLINE UND IM VOLLBILDMODUS

Flash-Spiele sind normalerweise in WWW-Seiten eingebunden und werden von lästiger Werbung umrahmt. Sie lassen sich aber auch im Vollbildmodus darstellen, wenn Ihr den direkten Link auf die SWF-Datei kennt. Diesen findet Ihr mithilfe eines PC-Browsers wie Firefox: Klickt mit der rechten Maustaste auf den Hintergrund der WWW-Seite und wählt die Option 'Seitenquelltext anzeigen'. Es erscheint ein neues Fenster mit dem HTML-Skript der Seite: Mit der Suchfunktion (drückt 'STRG+F') findet Ihr darin alle Links auf SWF-Dateien, darunter auch das Flash-Spiel – sucht nach "SWF" und achtet auf den Spielenamen. Den kompletten HTTP-Link (z.B. 'www.directgamez.com/flash/paper-mario1.swf') surft Ihr nun im PS3-Browser an. Für die Vollbilddarstellung öffnet Ihr das Menü, klickt auf 'Ansicht' und dann 'Maximale Größe'. Allerdings verschleiern manche Homepages den direkten Link oder sperren den Zugriff, bis Ihr den Werberahmen mit dem Browser aufruft. Wer Komplikationen vermeiden will, greift zu kostenlosen PC-Tools: Ihr speichert die SWF-Datei mit einem Browser-Plugin wie dem "Flash Catcher" auf die PC-Festplatte, von dort lässt sie sich mittels WEB-Server in den PS3-Browser bringen. So könnt Ihr regelrechte Spieledatenbanken anlegen und diese offline daddeln: Wie das im Detail funktioniert, erfahrt Ihr in der nächsten M!-Ausgabe.



Klickt auf 'Ansicht' und wählt die 'Maximale Größe'.

Quelltext von: http://www.flashgames247.com/play/824.html - Mozilla Firefox

Datei Bearbeiten Ansicht Hilfe

```
e/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0" width="640" height="480" id="zombieland" align=
rerollFull&game=http://www.flashgames247.com/14307/games/zombieland/zombieland.swf" /><p
```

Suchen: .swf Abwärts Aufwärts Hervorheben Groß-/Kleinschreibung

Zeile 124, Spalte 175

Durchsucht in einem PC-Browser den Quelltext der WWW-Seite mit dem Flash-Spiel, um dessen Link zu finden.



Star Racer

Genre » Rennspiel • Steuerung » Tastatur
Link » www.flashgames247.com/play/763.html

Brettert mit drei Gleitern über Pisten auf vier Planeten: Der "F-Zero"-Nachahmer überzeugt mit treibenden Techno-Beats und rasanter Optik, die sich mit in die Kurve legt – so kommt trotz der flachen Umgebung reichlich Schwung ins Rennen. Spezialeffekte wie Funken bei Remplern wurden ebenfalls eingebaut, der eingeblendete Pilot blickt unterdessen nervös auf nahende Konkurrenz. Die KI der Fahrer ist schwach, dafür setzt Euch das Zeitlimit für die Etappen unter Druck: Wer ein Rennen abschließen möchte, muss sich flink durch das Gegnerfeld schlängeln.

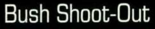


20 ORIGINELLE FLASH-SPIELE

Bubble Bobble 2

Genre » Jump'n'Run • Steuerung » Tastatur
Link » http://www.2downloads.de/ files/onlinespiele/classic/bubblebobble2.swf

Taitos Dinoklassiker (NES, 1993) kommt originalgetreu auf Flash, allerdings nur für einen Spieler: Mit etwas Übung kann man auch per Tastatur akrobatisch durch die Plattformwelten springen, die Monsterscharen der Skull-Brüder in Blasen fangen und diese anrempeln – dann platzen sie und bescheren Euch leckere Extras.



Bush Shoot-Out

Genre » Fadenkreuz-Shooter • Steuerung » Joypad oder Maus • Link » http://home.scarlet.be/~cl170510/bushshootout_game.swf

Die Comic-Versionen vom Ex-Präsidenten Bush und Condoleezza Rice verteidigen das Weiße Haus bis zur letzten Patrone: Im Oval Office, der Cross Hall und bei der finalen Flucht ballert Ihr mit dem Sturmgewehr auf anstürmende Terroristen – in jeder Lokalität gilt es, eine vorgegebene Zahl an Feinden auszuschalten. Dabei dürft Ihr nach Herzenslust die komplette Einrichtung zerlegen und auch mal in Deckung gehen, um nachzuladen. Weil Eure Gegner geschickt hinter Möbeln Schutz suchen, solltet Ihr mit der Maus zielen. Die Parodie beeindruckt mit schwungvoll animierten Figuren, actionreichen Zwischenszenen und wuchtigem Sound.





Bomberman Final

Genre » Geschicklichkeit • Steuerung » Joypad oder Maus
Link » http://home.scarlet.be/~cl170510/finaleasy0110.swf

Mit seinem Hudson-Vorbild hat "Bomberman Final" nur die Figur gemeinsam: Hier lenkt Ihr den diesmal schwebenden Helmhelden durch bildschirmgroße Labyrinthe, in denen es vor tödlichen Stampfern, Laserbarrieren und Greifzangen nur so wimmelt. Weil Ihr äußerst präzise fliegen müsst, empfehlen wir die Maus.



Street Fighter Flash

Genre » Beat'em-Up • Steuerung » Tastatur
Link » http://newfreeflashgames.com/files/streetfighter4.swf

Zehn Capcom-Kämpfer wie Guile, Ken, M.Bison und Dan prügeln sich mit jeweils zwei Schlägen und Tritten, Special Moves gehen mit der Tastatur leider recht träge von der Hand: Dank des Konfigurationsmenüs legt Ihr die Tasten selbst zurecht, ein Freund darf auch zuschlagen. Die CPU-Gegner sind Euch mit ihrem Special-Hagel überlegen.

Super Flash Mario Bros.

Genre » Jump'n'Run • Steuerung » Tastatur
Link » www.flashgames247.com/play/550.html

Dieser freche "Mario"-Klon kommt seinem Vorbild auf den ersten Blick sehr nahe: Mario und Luigi hüpfen durch horizontal scrollende Plattformwelten, plündern Fragezeichenblöcke und stampfen auf Goombas. Allerdings dürft Ihr nur Münzen und den Superpilz sammeln, weitere Extras gibt es nicht. Dafür haben die Schöpfer viele knifflige Welten erstellt und diese auch mit Riesenversionen der Monster gespickt. Die individuelle Hüpfphysik der Mario-Brüder wurde ansprechend nachgeahmt, deshalb lassen sich viele Sprungfehler in der Luft korrigieren – so kann man das Jump'n'Run auch mit der Tastatur ordentlich spielen.







Mega Man Project X2

Genre » Jump'n'Run • Steuerung » Tastatur
Link » www.flashgames247.com/play/637.html

Mega Man, Zero und Bass stürmen vier Levels im Time-Trial-Modus: Die Flash-Umsetzung ist gelungen, aber leider kein Stück leichter als das Konsolenvorbild. Deshalb müsst Ihr Euch anstrengen, um die Robos in jeder Situation zu kontrollieren.



Raiden X

Genre » Shoot'em-Up • Steuerung » Tastatur
Link » www.flashgames247.com/play/531.html

Der Klon "Raiden X" versteht sich als Flash-Huldigung an die berühmte Ballerserie von Seibu Kaihatsu: Ihr überfliegt Landschaften mit Boden- und Luftzielen, die es mit spektakulär in Szene gesetzten Extrawaffen auszuräuchern gilt. Die Grafik ist nicht gepixelt, sondern wirkt wie eine Comic-Version des Originals.

Prince of Persia Special Edition

Genre » Jump'n'Run • Steuerung » Tastatur
Link » www.flashgames247.com/play/256.html

Parallel zur Veröffentlichung von "Prince of Persia: The Sands of Time" (PS2) stellte Ubisoft den Klassiker als Special-Edition ins Netz: Die Grafik wurde für Flash prachtvoll überarbeitet, wegen der teils umständlichen Steuerung und mancher Fehltritte des Helden können aber auch Profis an einigen Stellen regelrecht verzweifeln.

Zombieland

Genre » Action • Steuerung » Tastatur
Link » www.flashgames247.com/play/824.html

Auch Splatterfans kommen bei Flashspielen auf ihre Kosten: Das "Zombieland" durchquert Ihr auf dem Skateboard, dabei feuert Ihr mit Pistole und Extrawaffen wie der Schrotflinte auf die Untoten. Reichlich Extrakisten und verschiedene Zombietypen sorgen für akzeptable Abwechslung, auch wenn ein paar taktische Elemente nicht geschadet hätten: Zwar ist die Munition der Spezialwummen begrenzt, mit der Standardpistole kommt man aber auch problemlos durch die Abschnitte.

Duck Hunt

Genre » Fadenkreuz-Shooter • Steuerung » Joypad oder Maus
Link » http://home.scarlet.be/~ss191677/duckhunt.swf

In der berühmten Lichtpistolenballerei von Nintendo (NES, 1984) zielt Ihr jetzt mit dem Zeiger auf die Ente, um sie ins Gras beißen zu lassen: Dabei werden Treffer und Pannen vom Jagdhund kommentiert, der Euch schon mal mächtig auslacht. Bereits die putzige Präsentation macht "Duck Hunt" zur optimalen "Moorhuhn"-Alternative!

Super Chicken Sisters

Genre » Jump'n'Run • Steuerung » Tastatur
Link » www.flashgames247.com/play/851.html

Schlechte Nachrichten aus Pilzhausen: Mario und Luigi haben sich beim Wii-Spielen die Arme verrenkt, deshalb müssen jetzt die "Super Chicken Sisters" die Prinzessin retten. Die putzige Parodie unterhält mit humorvoller Handlung, verzwickten Labyrinthen und drei Spielfiguren: Nach erfolgreicher Befreiungsmission dürft Ihr auch die Prinzessin steuern!

Indiana Jones and the lost Treasure

Genre » Jump'n'Run • Steuerung » Tastatur
Link » www.flashgames247.com/play/283.html

Auf seinem Weg durch finstere Pyramidengewölbe nutzt Dr. Henry Jones Aufzüge und bewegliche Plattformen, um Stachelfelder und Lavaseen zu überqueren – Schalter öffnen die Tore in tiefere Levels. Euch erwarten giftige Spinnen, Pfeilfallen und allerhand andere Gefahren der Filmvorlage.

Super Mario Rampage

Genre » Action • Steuerung » Tastatur
Link » www.actionflash.com/super_mario_rampage.swf

Schluss mit lustig, jetzt räumt Mario mit der Schrotflinte auf: Die Pfeiltasten lassen ihn durch die horizontal scrollende Welt sprinten und neigen den Lauf der Wumme, um gezielte Salven abzufeuern – es gilt, fliegende und laufende Kröten aufs Korn zu nehmen. Bei Treffern wird's mächtig blutig!

Burger Man

Genre » Geschicklichkeit • Steuerung » Tastatur
Link » http://users.belgacom.net/bn766000/supersizemeburgerman.swf

Das Flash-Game zum Doku-Film "Supersize Me" nimmt sich "Pac-Man" zum Vorbild: Der Burger Man mampft sich durch Fastfood-Filialen und muss sich dabei vor übergewichtigen Clowns in Acht nehmen – nur mit der gesunden Rübe lassen sie sich vertreiben! Weil der Held eigenständig läuft, gestaltet sich die Lenkung per Pfeiltasten einfach.



Sonic in Angel Island

Genre » Jump'n'Run • Steuerung » Tastatur
Link » www.flashgames247.com/play/551.html

Auch Sega ist nicht vor den Flash-Entwicklern sicher: Der Klon des Igelabenteuers protzt mit vielen Ebenen sowie spektakulären Elementen wie Schwungseil und Seilbahnen, birgt im Detail aber so manchen Fehler und kommt ohne Sound daher. Trotzdem sollten Fans einen Versuch wagen, denn schon die ersten Schritte stellen Euch vor Herausforderungen.



S-70B-2 Seahawk

Genre » Action • Steuerung » Tastatur
Link » www.flashgames247.com/play/293.html

Der Helikopter rettet Schiffbrüchige und verteidigt seine Fregatte gegen nahende Kampfhubschrauber und Schnellboote: Weil die Torpedos begrenzt sind, müsst Ihr regelmäßig auf dem Mutterschiff landen. Alle Aktionen werden mit der Leertaste ausgelöst, was die Steuerung leicht gestaltet.

Pepsi Pinball

Genre » Geschicklichkeit • Steuerung » Tastatur
Link » http://home.scarlet.be/~cl170510/pinballgame.swf

Wer flippern will, surft zu Pepsis Western-Pinball: Ballert die Kugel auf diverse Bumper, durch Geheimgänge und schießt auf Gangster vor dem Saloon. Wenn Ihr den öffnet und betretet, entdeckt Ihr ein "Breakout"-Minispiel! Die Ballphysik ist realistisch und die Schlägerreaktion flott.



GUCKEN STATT ZOCKEN: FLASH-FILME

Neben den Flash-Spielen lassen sich im Internet auch Animationen aufstöbern: Fleißige Heimentwickler gestalten Filmparodien auf Videospiele, die Euch mit ihrem Witz die Tränen in die Augen treiben. Da lassen "Pong"-Piloten die Fäuste fliegen und Link schleicht in die Privatgemächer Ganondorfs, um dessen pikante Geheimnisse zu lüften. Wollt Ihr wissen, was Mario alles anstellt, um an ein Extra zu kommen? Die witzigen Flash-Filme verraten die Antwort, Ihr findet sie über unsere Internet-Adressliste.


Ist der böse Ganondorf etwa privat ein Weichei? Link klärt auf!



Wenn "Pong"-Piloten abgezockt werden, gibt es eine Keilerei.

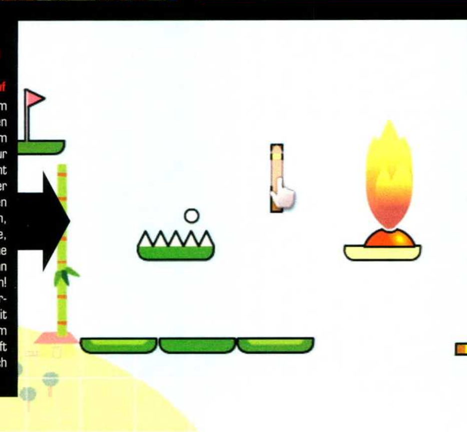


So ein Pech: In dieser "Mario"-Welt schweben die Extras zu hoch.

Pandafgolf

Genre » Sport • Steuerung » Joypad oder Maus • Link » http://home.scarlet.be/~ss191677/pandafgolf.swf

Beim Trickgolf klickt man mit dem Zeiger auf einen Radius um den Ball, damit dieser mit gewünschtem Winkel und perfektem Schwung zur Fahne katapultiert wird. Das sieht am Anfang simpel aus, wird aber schnell kompliziert: In den vielen Levels warten allerhand Fallen, bewegliche Elemente und Wände, mit denen mehrstöckige Labyrinthe errichtet werden – da muss man seinen Grips gehörig anstrengen! Per Passwort dürft Ihr Eure Erfolge speichern und Levels mit Freunden tauschen, denn mit dem eingebauten Leveleditor erschafft Ihr eigene Trickwelten – einfach klasse!




















Gokidash

Genre » Geschicklichkeit • Steuerung » Joypad oder Maus
Link » http://home.scarlet.be/~ss191677/gokidashSpEdition12.swf

Aus dem fernen Osten kommt ein Flashgame, das sich dem Ungeziefer verschrieben hat: Ihr dirigiert eine Kakerlake durch allerlei Müll, um leckere Erbsen zu finden. Dabei lauern Euch Echsen auf, vor denen Euch Zeiger frühzeitig warnen. Clevere Kakerlaken nutzen deshalb Hindernisse wie Dosen, um sie zu umgehen.



Killen Pillen?

Danke für Eure differenzierte Haltung zum Thema "Killerspiele". Auch ich finde, dass es Grenzen des guten Geschmacks gibt und dass Altersbeschränkungen bei Videospielen durchgesetzt werden müssen.

Aber ich möchte auf einen wichtigen Aspekt aufmerksam machen, der in den Medien zu kurz kommt. Amokläufe wie in Winnenden sind ein neues Phänomen. Die Vermutung ist naheliegend, dass ein Faktor unserer modernen Gesellschaft dafür verantwortlich ist. Als Gamer wissen wir aber aus eigener Erfahrung, dass Videospiele das Verhalten in der Realwelt niemals so stark beeinflussen können. Es gibt aber einen gemeinsamen Nenner für diesen Wahnsinn: Offenbar wurde jeder dieser tragischen Amokläufe an Schulen von Personen begangen, die Psychopharmaka nahmen oder gerade versuchten, davon loszukommen!

Der gefährliche Einfluss dieser Substanzen, die in letzter Konsequenz nichts anderes sind als bewusstseinsmanipulierende Drogen, wird von der einflussreichen Pharma-Lobby heruntergespielt. Der Versuch, die Videospiele zum Sündenbock zu machen, sieht für mich nach einer gezielten Kampagne aus, um von den wahren Ursachen abzulenken.

Beat Kappert, via E-Mail

Dieser Denkansatz ist sicherlich interessant, doch sollten wir nicht in die gleiche Falle laufen, wie die Stimmungsmacher unter den Videospiel-Gegnern: Es kann nicht die Lösung sein, ein bestimmtes Medikament grundsätzlich zu verteufeln und für derartige Taten verantwortlich zu machen, während es die Situation etlicher Menschen erleichtert. Patienten mögen Aufgrund der Wirkungsweise bestimmter Medikamente in ihrer Persönlichkeit beeinflusst werden, aber wie schon bei Videospielen halten wir nichts von solch simplen Ursache-Wirkung-Vermutungen. Pillen töten nicht, ebensowenig wie Games!

Sechs Schritte zur Wahrheit

Warum Gewaltspiele bzw. 08/15-Geballer überwiegen, liegt doch auf der Hand:

Erstens, weil sie sich hervorragend verkaufen.

Zweitens, weil jeder gerne ein so cooler Actionheld wie etwa Bruce Willis sein will.

Drittens, weil das Fernsehen jeden Tag über ein Dutzend Filme zeigt, die mit 08/15-Geballer und Gewalt zu tun haben.

Viertens, weil die Menschen völlig abgestumpft sind durch die Reizüberflutung solcher Filme und Serien. Deshalb halten sie diese Art von Spielen für normal.

Sechstens, weil die Unreal Engine anscheinend so günstig auf dem Markt zu haben ist, dass jedes noch so talentfreie Team ein 08/15-Geballer basteln kann.

Die **siebte** und letzte These ist, dass es den Teams an Fantasie (und Geld) fehlt, um ein wirklich neues Spielerlebnis auf die Beine zu stellen.

Andreas, via E-Mail

1. Längst nicht alle sind erfolgreich!
2. Bruce Willis selbst auch?
3. Das eine rechtfertigt doch nicht das andere!

Zockerbude des Monats

Said Tijani aus der Schweiz sieht sich eher als Sammler denn als Zocker. Viele ungeöffnete Verpackungen in der Zockerbude des Monats bestätigen das.



Die Zockerbude von Said ist vollgestopft mit erlesenen Raritäten und zahllosen Fan-Utensilien. Konsolen von Nintendo und Sega bis hin zu Exoten wie dem Neo Geo oder der PC-Engine sind ebenso vertreten, wie ein extrem seltenes M82 NES-Demo-Gerät. Die Zockerkarriere des 26-Jährigen begann im Alter von sieben Jahren mit dem NES, mit Sechzehn löste der Dreamcast seine bis heute anhaltende Import-Leidenschaft aus. Auf mehreren Japanreisen entwickelte Said seine Liebe zum Land der aufgehenden Sonne und erweiterte seinen Besitz um etliche exotische Titel.

Zu den Prachtstücken zählt Saids "Zelda"-Sammlung: Von nahezu jedem Teil finden sich mehrere Versionen, darunter viele rare Sonderausgaben. Nintendos Hardware, Spiele und vor allem Merchandise haben es dem Schweizer angetan. Das stattliche "Resident Evil"-Figurenensemble stellt somit nur einen kleinen Teil seines Schatzes dar. Mit Raritäten wie "Metal Slug" für Neo Geo hat Said seine Rente zudem bereits in trockenen Tüchern.







Für Beat'em-Up-Fans ein Traum: ein seltenes "Mark of the Wolves"-Poster zum Neo-Geo-Prügelhit.





Der grimmige Goomba wacht mit Argusaugen über Saids Sammlung und vertreibt potenzielle Langfinger.





Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine DigiCam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

4. Hättest Du Recht, sähe die Jugendschutzdebatte in Deutschland wohl ganz anders aus. Für normal halten solche Spiele jedenfalls längst nicht alle Menschen.
5. Fünftens? Wo ist Fünftens?
6. Den Eindruck haben wir auch oft.
7. Sei nicht so pessimistisch! Wir berichten immer wieder über innovative Spiele: Es gibt sie durchaus!

Sony behindert Einkauf

› Ich würde gerne mehrere Sachen im PSN Store runterladen, aber es gibt nur eine Bezahlmöglichkeit mit einer vollwertigen Kreditkarte. Die habe ich nicht und ich will mir auch keine zulegen, da das mit zusätzlichen Kosten verbunden ist.

Wieso dauert es in Europa so lange, bis Sony andere Zahlungsarten anbietet? Eine Prepaid-Karte oder ähnliches? Man muss auf Microsoft und Nintendo oder jeden Handy-Anbieter neidisch sein, da diese Firmen einen derartigen Service anbieten. Sony als Megakonzern soll hierzu nicht in der Lage sein?

Klaus Wachter, via E-Mail

Wir wundern uns darüber ebenfalls. Bis Sony in Deutschland eine Alternative anbietet, schlagen wir vor, dass Du bei eBay Dein Glück versuchst: Dort findest Du zahlreiche Prepaid-Karten aus Übersee. Leg ein US-Profil auf Deiner PS3 an und Du kannst damit Download-Games im amerikanischen Store kaufen, zusätzlichen Spielinhalte jedoch nicht. Weiterer Nachteil: der Preis. Eine 50-Dollar-Karte kostet etwas über 50 Euro, kleinere Beträge sind auch erhältlich!

UPDATES & ERRATA

Errata: Wir haben in der letzten Ausgabe unsere Online-Umfrage zweimal abgedruckt – mit unterschiedlichen Ergebnissen, weil die Daten für die beiden Artikel zu unterschiedlichen Zeitpunkten abgerufen wurden. Vielen Dank an Christian Gräff, der uns per Leserbrief (siehe oben) auf diesen Fehler aufmerksam machte.
Update: "Batman: Arkham Asylum" kommt erst im Spätsommer.

Keine Brüste im Abo

› Ich will auf zwei Fehler in Eurer letzten Ausgabe hinweisen: Ihr habt die OnLive-Umfrage zweimal abgedruckt (S.24 & S.101), allerdings mit unterschiedlichen Farben und zu unterschiedlichen Wahlständen. Dann nehmt Ihr auf Seite 11 Bezug auf eine bestimmte Figur auf dem Cover, die Abonnenten aber auf ihren gar nicht haben. Darüber will ich mich sowieso beschweren. Ohne immer Frauen auf dem Cover haben zu wollen: Wieso müssen wir Abonnenten Snow auf dem Cover ertragen? "Final Fantasy XIII" hat so geil designte Charaktere und wir kriegen diesen müden Abklatsch eines coolen Typen aus den 90ern. Skandalös!

Christian Gräff, via E-Mail

1. OnLive: Da siehst Du mal, wie wichtig uns Eure Meinung ist!
2. Weil Chefredakteur Olli und manche Kollegen auf 'coole Typen' stehen und ihnen Snow sagenhaft gut gefällt. Die coolen Typen in der Redaktion hingegen favorisierten eindeutig das Mädel.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

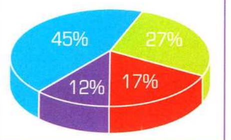
Wie gefällt Euch "Resident Evil 5"?

A — Ein neues "Resident Evil" ist immer super.

B — Altbackene Action opulent inszeniert – mehr nicht!

C — Capcom hat die ruhmreiche Serie verraten!

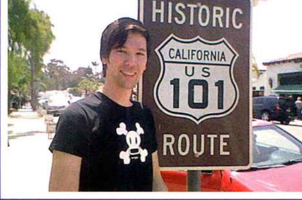
D — Survival-Horror ist tot, es lebe der neue Koop-Modus.



Nintendo DSi on Tour



Der wohlverdiente Jahresurlaub wird zum Abenteuertrip: Kurz nach Eintreffen in San Diego, Kalifornien bricht in Mexiko die Schweinegrippe aus. Die Amerikaner nehmen's gelassen – zu gelassen meint Philip und dokumentiert mit den DSi-Fotofunktionen, wie gefährlich das Virus sein kann (Foto oben). Zumindest beweisen die Obama-Wähler Humor: Die "Schweinenase" entpuppt sich als Running Gag. Entlang der historischen "Route 101" reist Philip durch Südkalifornien, verschenkt aus Angst vor Schweinegrippe diverse, bereits gekaufte Eintrittskarten für Freizeitparks an seine ungläubig guckenden Ami-Freunde und knipst fleißig Urlaubseindrücke mit dem DSi. Im Uhrzeigersinn (Quartett unten): Walk of Fame, M!-Strand, L.A.-Panorama und Old Town/SD.



Hier fällt der Startschuss zum Trip durch Südkalifornien.









Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Redakteur in Lebensgefahr



11. Mai Anlässlich einer Präsentation des Wii-Bergsteiger-horrors "Cursed Mountain" wagte sich Matthias ins schöne Alpenland Österreich. Er sollte die Strapazen einer Klettertour am eigenen Leib erfahren – im Dachsteingebirge ging es auf knapp 1.500 Meter über Stock und Stein. Schließlich kreuzte diese Kreuzotter den Weg des wackeren Wandersmannes – im Angesicht des Todes zückte Matthias die Kamera und schaffte es schließlich doch heil zurück in die Redaktion...

Der Resi-Shrine

5. Mai



Dass unser freier Autor und Neo-Geo-Freak Ralph Karels einen ziemlichen Dachschaden (im positiven Sinne) hat, wissen wir spätestens seit unserem "Resident Evil"-Merchandise-Special in Ausgabe 07/06. Seitdem hat sich Ralphs Sammlung um einige Schätzchen vergrößert: Neben der "Tokio Marui Biohazard 4 Desert Eagle Leon Custom Edition" (Bilder rechts) sind das "Biohazard Degeneration Blu-ray Limited Box Set", eine exklusiv-eklige Tyrant-Statue, die japanische "Biohazard 5 Limited Edition" in der e-Capcom-Variante sowie die "Resident Evil 5 Collectors Edition" inklusive Kijuju-Tasse und Telefonkarte die prominentesten Neuzugänge im vielleicht größten "Resi"-Sammelarchiv Deutschlands.



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

"Art of Fighting"-Kämpe Robert Garcia ist der Sohn eines italienischen Geschäftsmannes und beherrscht wie sein Kumpel Ryo das Kyokugen-ryu-Karate. "King of Fighters"-Spielern bereitet er regelmäßig Kopfzerbrechen: Der Mann mit dem Pferdeschwanz weist in fast jeder Episode eine stark veränderte Movepalette auf.

Nitro für Ulrichs Tank

8. Mai

Im letzten Monat haben wir uns an dieser Stelle über den guten Ulrich amüsiert, dem während der 1,5 km kurzen Fahrt zum Arbeitsplatz der Sprit ausging. Einige Tage später zeigte uns dieses witzige Präsent, dass auch die PR-Manager der Spielebranche mehr in der M! Games lesen als nur die Spielspaßwertungen ihrer Produkte. Das PR-Team von Electronic Arts schickte Ulrich diesen (leider ungefüllten) Benzinkanister – damit derartige Pannen in Zukunft nicht mehr vorkommen. Natürlich ließ es sich EA nicht nehmen, mittels einiger Aufkleber die Werbetrommel für ihr kommendes Wii-Rennspiel "Need for Speed NITRO" zu rühren. Und jetzt lest gleich den Bericht zum Spiel (S. 37), damit uns EA noch mehr Geschenke schickt.



Britischer Humor vom Feinsten

5. Mai



Engländer sind berüchtigt für eigenwilligen Humor und fragwürdige Esskultur. Auf seiner Reise nach Portsmouth erlebte Michael einen fiesen Mix: Im bedeutungsschwanger "ha ha" getauften Steakhaus servierte die Bedienung nach langer Wartezeit statt des gewünschten Medium-Steaks einen ungenießbar trockenen Faserklumpen. Mit dem Magen bereits in den Kniekehlen reklamierte Michael die Bestellung und erhielt bald darauf ein ziemlich blutiges Steak – ha ha!

HOFFNUNG

In Zusammenarbeit mit Koch Media verlosen wir zum Rollenspiel-Highlight "Star Ocean: The Last Hope" fünf exklusive Soundtrack-Packs – komponiert und produziert von Motoi Sakuraba. Jede aus Japan importierte Box enthält drei Silberlinge inklusive Trailer-DVD.

5x "Star Ocean: The Last Hope" Original-Soundtracks

Sternenkrieger beantworten folgende Frage:

Wie heißt die neue Angriffsform im Japan-RPG?

A: Side-Step
B: Blindside
C: Look-Up

Stichwort: Raumfahrer

WAFFENKUNDE

Direkt aus dem Kugelhagel entspringt uns das Gewinnspiel zu Warners Third-Person-Action "Wanted: Weapons of Fate":

3x "Wanted: Wepons of Fate" für PS3 + T-Shirt (Größe M / L)

3x "Wanted: Wepons of Fate" für Xbox 360 + T-Shirt (Größe M / L)

Beantwortet treffsicher folgende Frage:

Wie heißt der Vater von Profikiller Wesley?

A: Skull
B: Bone
C: Cross

WICHTIG: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

Stichwort: Schütze

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. Juli 2009.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

GHOSTBUSTERS

Wenn in Eurem Heimcomputer etwas faul ist, wen ruft Ihr dann?

System: **C64**
Hersteller: **Activision**
Jahr: **1984**



Bereits in ihren frühen Jahren zeigte die Videospielindustrie reges Interesse an lukrativen Filmlizenzen aus Hollywood, obwohl die meisten Versuche, daraus Profit zu schlagen, katastrophal scheiterten – für immer unvergessen bleibt Ataris Debakel "E.T.: The Extra Terrestrial". 1984 hörte bei Activision ein gewisser Tom Lopez von einer vielversprechenden Kinokomödie, die sich gerade in Produktion befand. Activision-Mitbegründer David Crane erinnert sich: "Tom brachte das Drehbuch ins Büro. Wir erkannten das Hitpotenzial des Stoffes und sahen uns durchaus in der Lage, ein dazu passendes Computerspiel zu entwickeln."

Der Film hieß "Ghostbusters" und das Team lag richtig: Der Film wurde ein Hit, auch das Spiel war außerordentlich erfolgreich. Doch David denkt noch heute an die strapaziöse Entwicklung, hauptsächlich an den Termindruck: "Damals benötigte man etwa acht Monate für ein Spiel, wir hatten aber nur zwei!"

Aus Alt mach Neu

Knappe Fristen ließen Filmumsetzungen schon in der Vergangenheit scheitern. Entweder erschien das Spiel erst, als der Hype um den Film bereits wieder abgeflaut war, oder es wurde hingeschludert, sobald der Erfolg eines Films abzusehen war. "Wir wollten uns erst um die 'Ghostbusters'-Lizenz bemühen, wenn wir diesen Konflikt gelöst hatten", verrät Crane, "und weil wir die Zeit nicht anhalten konnten, gab es nur eine Möglichkeit, ein Acht-Monate-Spiel in zwei Monaten zu erschaffen: Die Arbeit von einem halben Jahr musste bereits getan sein!"

"Car Wars" lautete der Arbeitstitel eines Spiels in Davids Schublade, in das er schon sechs Monate investiert hatte. Der Spieler sollte ein Auto mit Waffen ausstatten, um sich Gefechte mit anderen Fahrzeugen auf dem Highway zu liefern. Der fertige Prototyp umfasste bereits Elemente, die später auch in "Ghostbusters" Verwendung finden sollten: darunter der Waffenerwerb, eine Fahrsequenz aus der Vogelperspektive sowie ein Stadtplan zur Navigation. "Ich schlug vor, das Auto gegen das Ectomobil auszutauschen, Waffen sollten durch Ausrüstung der Geisterjäger ersetzt werden und die Karte diente zum Vorantreiben der Story. So konnten wir ein originelles Spiel in kürzester Zeit fertigstellen, das jedoch immer noch so viel gestalterischen Feinschliff erforderte wie jeder andere neu entwickelte C64-Titel."

Die Videospielindustrie befand sich damals noch in einem unbedarften Frühstadium, daher konnte David aus der Filmlizenz machen, was er wollte. "Wir durften alles aus dem Film verwenden – das Studio interessierte sich lediglich für das Logo", erinnert er sich. "Dass sich keiner einmischte, lag vermutlich an der sorgfältigen Arbeit von Tom Lopez und Activisions Führungsriege. Außerdem war die Entwicklungsphase zu knapp: Das Filmstudio hatte erst keine Zeit für Kontrollen und später war das Spiel dann bereits fertig."

Mit pfiffigen Ideen zum Hit

Basierend auf "Car Wars" nahm "Ghostbusters" rasch Gestalt an. Auf komödiantische Einlagen verzichtete man bewusst, stattdessen konzentrierte sich das Team auf die Kombination actionorientierter Spielmechaniken. Die Geisterhatz beginnt mit dem Kauf von Wagen und Ausrüstung, auf einer Straßenkarte fährt der Spieler anschließend durch die Stadt, wo an diversen Orten Geister aktiv werden. Eine Fahrsequenz aus der Vogelperspektive führt den Spieler schnell an den Zielort, wo durch geschicktes Platzieren zweier Geisterjäger – ohne jedoch die Protonenstrahler zu kreuzen – der Feind in eine Falle gelotst wird. Das Finale besteht schließlich aus einem Duell mit dem allseits beliebten Marshmallow-Mann.

Um den Wiederspielanreiz zu erhöhen, führte Crane eine 'Kontonummer' für diejenigen ein, die das Spiel mit mehr Geld als zu Beginn abgeschlossen hatten. So wurde der Erwerb zusätzlicher Ausrüstung möglich und der erreichbare High Score kletterte nach oben. "Ein solches System ist eine feine Sache, um einem Spiel mehr Tiefe und Flexibilität zu geben", erklärt Crane. "Manchmal hätte ich gerne ein Game gemacht, das sich beim Spielen weiterentwickelt. Ich fand die Vorstellung amüsant, dass jemand einen Weg durch mein Spiel finden könnte, den ich gar nicht vorgesehen hatte."

Crane beharrt darauf, dass "Ghostbusters" nicht wie oft behauptet das erste Spiel mit einem ökonomischen System gewesen sei. Dafür war es das erste, bei dem man auf dem Startbildschirm Karaoke singen konnte: Ray Parker Jrs. Geisterjäger-Hymne ertönte inklusive des digitalisierten Sprachsamples. "Es mag komisch klingen, aber am Spiel gefällt mir der Titelbildschirm am besten", gesteht David und merkt an, dass er dabei jede Menge Hilfe hatte. "Am Ende der Entwicklung beteiligte sich nahezu die gesamte Firma am Gelingen des Startbildschirms: Die Künstlerin Hilary Mills gestaltete das schöne Logo der Geisterjäger, Komponist Russell Lieblich sorgte für ein perfektes Arrangement der Titelmelodie und ich für meinen Teil hatte Pionierarbeit in Sachen digitalisierter Sprachausgabe geleistet."

Während er die einzelnen Bausteine zusammenfügte, erkannte Crane, dass der Startbildschirm jeden geradezu zum Mitsingen zwang. Also fügte das Programmierer-Team um Garry Kitchen die Textzeilen sowie einen hüpfenden Ball ein, der in bester Sing-A-Long-Tradition das Tempo vorgab. "Am Ende stand der wohl unterhaltsamste Startbildschirm der Videospielgeschichte", freut sich Crane.

MONITORING EQUIPMENT: --CREDIT-- $10000
PK ENERGY DETECTOR $400
IMAGE INTENSIFIER $800
MARSHMALLOW SENSOR $800
USE JOYSTICK TO CONTROL FORKLIFT.



CITY'S PK ENERGY: 7783 $20900

Während Slimers Kollege durch die Lüfte saust, treiben ihn die beiden Geisterjäger schrittweise in die Enge, um ihn in die Falle zu verbannen. Wer die Strahlen kreuzt, verliert.



STECKBRIEF

Name	David Crane
Alter	55
Damals	Leitender Programmierer/Designer
Heute	Technischer Leiter bei Skyworks Interactive

DIE OBLIGATORISCHE FORTSETZUNG

David Crane wollte "mit jedem Spiel neue Wege einschlagen". Von daher ist es kaum verwunderlich, dass er eine Beteiligung an Activisions "Ghostbusters II" ablehnte. Wurde das erste Spiel wie der Film euphorisch gefeiert, sorgte die Fortsetzung im Kino und auf heimischen Spielsystemen für gemischte Kritiken. Die elegante Einfachheit und offene Struktur von Cranes Original wurde in "Ghostbusters II" gestrichen, die Fortsetzung konzentrierte sich auf wenige Szenen des Films. Man seilte sich mit Ray Stantz ins U-Bahn-System ab, um Schleimproben zu ergattern. Zwischendurch fing man Geister, befreite Kameraden aus der Irrenanstalt und stapfte an Bord der Freiheitsstatue durch Manhattan, ehe am Ende ein Showdown mit Bösewicht Vigo im Museum anstand. Der Fortsetzung fehlten Unterhaltungswert und Charme von Cranes Schöpfung, weshalb Fans der Geisterjäger beim ersten Spiel bleiben sollten – und beim ersten Film!

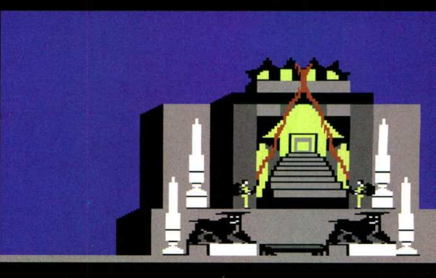


PC Wie steuert man die Freiheitsstatue präzise durch Manhattan? Natürlich mit Digikreuz und Controller im NES-Design.

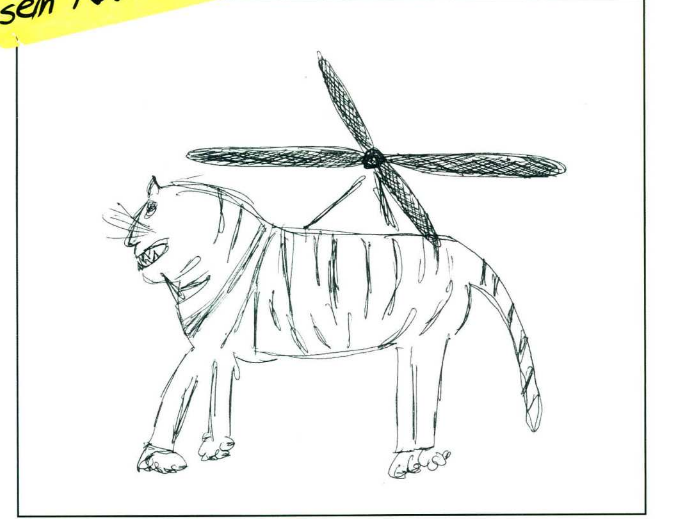
Aufgrund des großen Erfolges wurde "Ghostbusters" für zahlreiche Plattformen umgesetzt, doch Crane philosophiert über die vielen Kompromisse beim Entwickeln: "Designer betreiben ein kleines Spiel namens 'Ressourcenverwaltung'. Jede Entwicklung besteht aus einer Reihe von Kompromissen und wir tricksen, indem wir bei jedem Spiel zunächst Anfang, Mittelteil und Schluss festlegen und dann den spielerisch relevanten Teil in der Mitte solange ausbauen, bis uns entweder die Zeit oder andere Ressourcen ausgehen", erklärt er. "'Ghostbusters' war vollständig, aber es war zeitlich so knapp bemessen, dass ich mich nicht jedem einzelnen Baustein mit der gewünschten Sorgfalt widmen konnte. Das Ende beispielsweise war enttäuschend, denn als sich die Protonenstrahlen kreuzten, fehlte grafischer Feinschliff." Allerdings bemerkt Crane, dass wohl die generelle Spielbarkeit gelitten hätte, wären mehr Ressourcen auf das Ende verwendet worden. "Man spielt schließlich wegen des Mittelteils und nicht wegen des Schlusses. Eines steht jedenfalls fest: Wenn Euch 'Ghostbusters' Spaß gemacht hat, dann erwächst diese Kurzweil aus den zahlreichen schmerzlichen Kompromissen, die ich eingehen musste." *gr/mh*







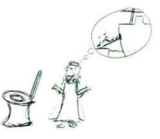
Dem Schmid sein Rätsel



Welcher Spieletitel ist gesucht?

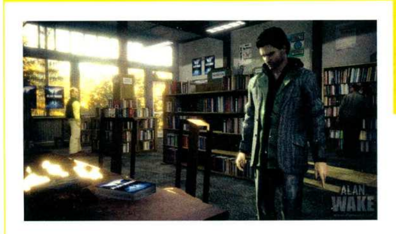
Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf – diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 23. Juni eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 06/09: Klonoa

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **08/09** erscheint am Freitag, den **26. Juni 2009**

- **Call of Duty: Modern Warfare 2**
- **Alan Wake**
- **Test: Prototype**
- **großer E3-Report**



Außerdem » Gran Turismo 5, God of War III, Forza Motorsport 3, Mass Effect 2, Splinter Cell: Conviction, Ghostbusters, Overlord 2
Specials: Speedrunner, Fitness-Spiele, Technik-Talk mit Crytek

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Craig Grannell (gr), Fabian Käufer (fk), Christoph Steinecke (cs), Stephan Freundorfer, Boris Kretzinger, Winnie Forster, Andreas Müller, Alfred Bigler

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 61
NACHBESTELLUNG
nur im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Darksiders: Wrath of War © THQ
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN